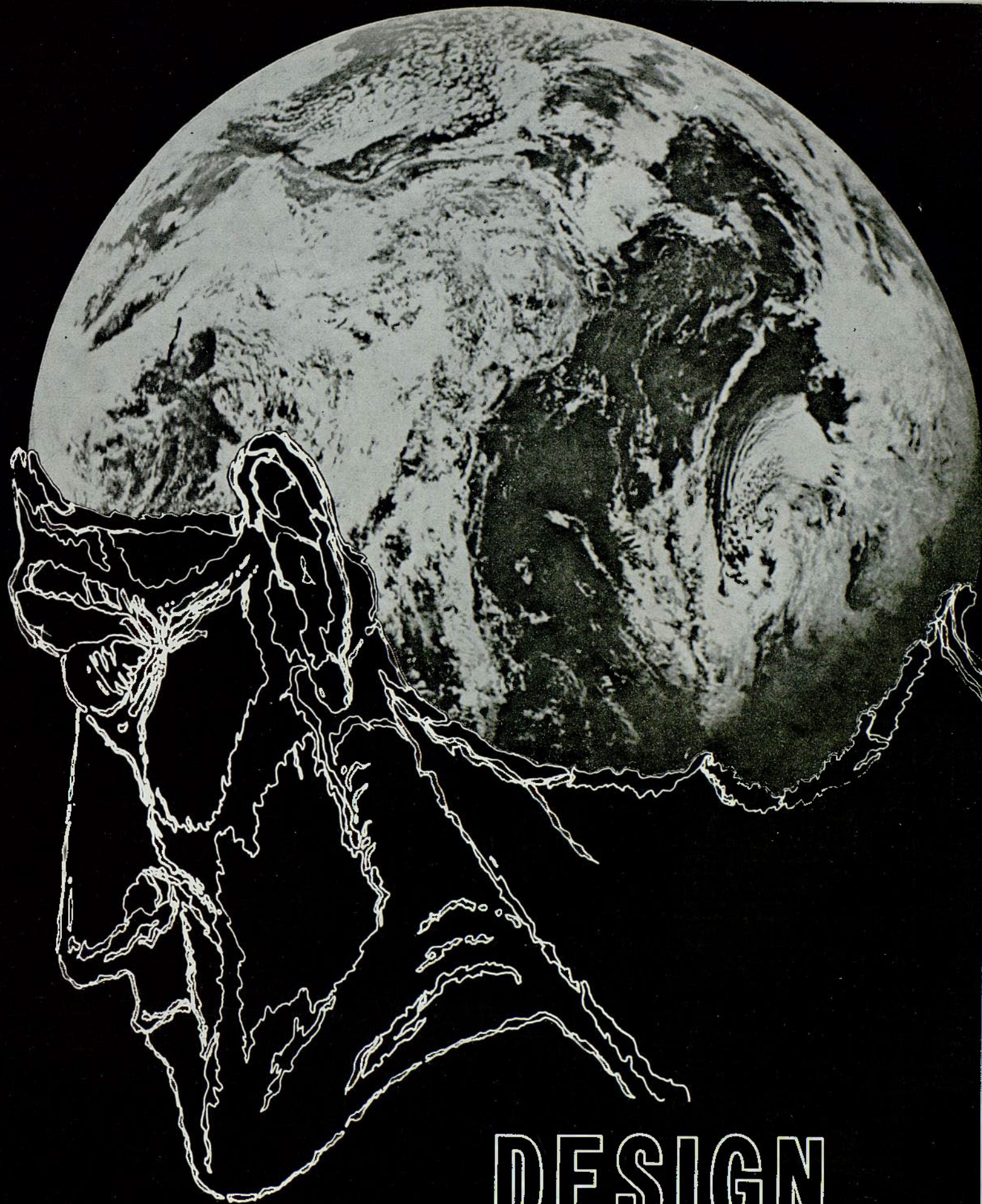


Omul este «designat» să fie un succes, iar Universul este «designat» să susțină acest succes

R. BUCKMINSTER FULLER



DESIGN



Tot ceea ce este fabricat de om este mai întâi creat și tot ceea ce omul creează are o semnificație pentru economie, pentru societate și pentru mediu. Calitatea vieții, utilizarea resurselor materiale și bunăstarea societăților umane sînt strîns legate de această capacitate de a crea medii și produse. Astăzi mai mult ca oricînd designul joacă un rol critic la înlînarea exigențelor dictate de nevoile umane, ritmul evoluției și aspirațiile economice. ICSID este asociația mondială a organizațiilor de design industrial, înființată pentru a promova studiul, practica și utilizarea industrial-designului în lumea întregă.

ICSID a fost creat în 1957 de un grup de designeri preocupați să dea profesiei lor valorile lărgite ale unei vocații internaționale. Scopurile ICSID sînt «de a ridica standardul profesiei de industrial designer, de a lărgi rolul acestei profesii, de a da naștere unor programe care să aplice disciplina de industrial design soluțiilor problemelor care afectează bunăstarea materială și psihologia omului».

Lucrînd cu UNESCO, ONU, GATT, BIT (Biroul Internațional al Muncii) și alte organisme similare, ICSID favorizează un climat de înțelegere între popoare cu apartenențe sociale, culturale și economice diferite și între națiunile mai mult sau mai puțin dezvoltate.

ICSID este condus de o adunare generală, care se reunește la doi ani pentru a alege un comitet executiv. Adunarea este compusă din delegați reprezentînd societățile membre cu drept de vot. Sînt invitați să asiste la adunări observatori și membri asociați fără drept de vot. Între reuniunile biennale, comitetul executiv conduce lucrările ICSID și desemnează grupe de lucru pentru a elabora anumite programe specifice. Secretariatul permanent, condus de un secretar general, are sediul la Bruxelles.

ICSID efectuează studii și difuzează rapoarte privind: codul de conduită profesională, ghidul pentru stabilirea contactelor, regulamentul pentru concursuri internaționale, terminologia industrial-designului, cataloage de publicații și documente audio-vizuale, organizează seminarii regionale și internaționale. Comitetul executiv constituie grupe de lucru sau comisii compuse din membri aparținînd societăților ICSID, care colaborează la program pe doi ani: grupele de lucru pentru practica profesională, pentru comunicații, pentru educație, pentru țările în curs de dezvoltare, grupe de lucru pentru promovarea industrial-designului, pentru ajutorarea celor afectați de catastrofe naturale, comisia Comitetului executiv pentru crearea unui institut internațional de cercetări ICSID.

* ICSID International Council of Societies of Industrial Design 1972-1973.

Materialele despre design au fost realizate de membrii Studioului de design „DA”.

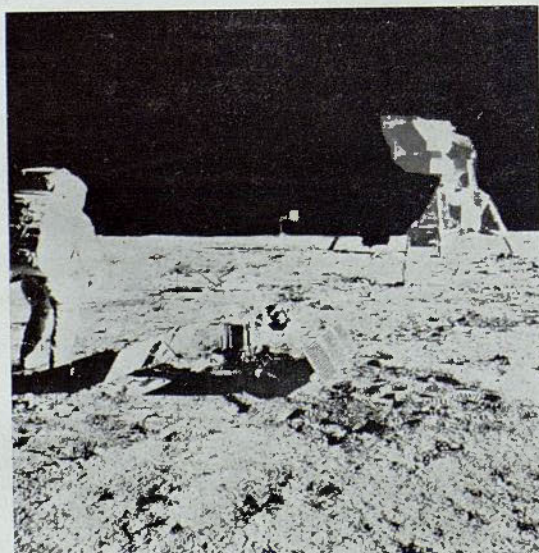
Arhitecții: ION POPA, VLAD CALBOREANU, FRANCIS ECHERU, ROMEO SIMIRAS, MARICA SOLOMON, ALBA DELIA POPA



1. Nu se știe din ce cauză, unele concepte fundamentale cu care operează știința contemporană au primit denumiri atît de improprii. Ne gîndim, spre exemplu, la «structură» și «informație». Termenii păcătuiesc prin faptul că, pe de o parte, sînt prea strîmți pentru complexitatea conținutului, iar pe de altă parte, pentru cineva care ia în treacăt contact cu ei, sînt în măsură să creeze confuzii prin asociațiile ce se fac cu cuvintele uzuale structură și informație. Fără să aibă o legătură directă (sau a le compara în vreun fel), cuvîntul **DESIGN** — proiect, plan, intenție, desen — dezvăluie la prima vedere la fel de puține despre domeniul (ideile dezvoltate în timp, disciplina, practica) ce se ascunde azi în spatele său.

2. Remarcăm adesea bogăția, complexitatea și posibilitățile (de creștere a cunoștințelor) unor științe de «graniță» ca biofizica, biochimia, astrofizica etc. Designul se află, mai mult decît la o graniță, la intersecția unor asemenea științe (psihologie, ergonomie, marketing, sociologie etc.) cu domeniul materializărilor (legat de tehnologii, economie, decizie), nelipsind bucla feed-back de reglare a interacțiunilor (care implică ecologia, etica, filozofia). Această situație, inedită în complexitatea ei, îndeamnă la cîteva observații prealabile: înțelegerea unui astfel de domeniu nu se poate face pe baza examinării elementelor componente, prin juxtapunerea sau prelungirea (extrapolarea) legilor lor, ci integrînd datele specifice într-o gîndire de tip nou. Existînd legături evidente cu «proiect» (preformare), «plan» (punere în sistem, planificare), «intenție» (gest, alegere, responsabilitate), «desen» (comunicare, limbaj), definirea lui prin «design» trebuie totuși recunoscută ca eliptică. Controlarea domeniului acestor intersecții presupune o reevaluare a conținutului noțiunii de «acțiune» (în mediu, fără a defini aici mediul), criterii specifice de judecată asupra rezultatelor acțiunii (intervenției), noi scări de valori. O astfel de interferență (confluență?) de demersuri

1



... «Chiar și modulul lunar folosit în misiunea Apollo a fost un obiect de design» (Mesodesign, 1. Michel Lincoirt, Cahier du Centre d'études architecturales nr. 9, Bruxelles 1970).

particulare în ipoteza stabilirii limbajului comun duc în mod necesar la o creștere a complexității metodice (noi grupuri de metode, noi serii de experiențe, cu rezultat final — creșterea cunoașterii) și a posibilității de intervenție adecvate.

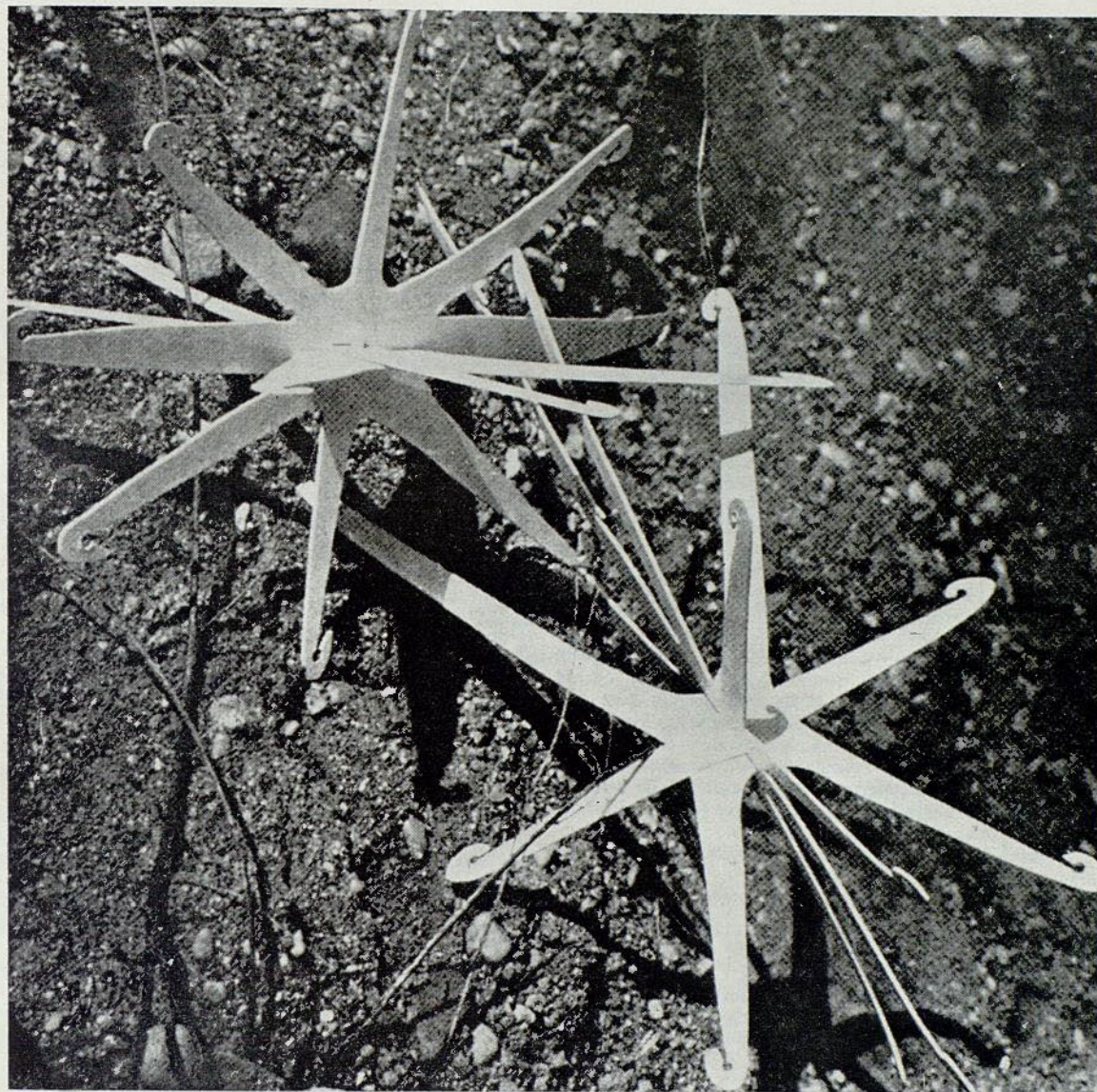
3. Designul a apărut ca o preocupare largă (instituționalizare, nivel de intervenție precizat, cadre specializate în număr mare) în țările cu industrie puternic dezvoltată înainte de jumătatea acestui secol. De atunci a crescut într-atît în complexitate, încît astăzi a devenit practic imposibil să fie definit printr-o singură frază. Tendințele de circumscriere încercate pînă acum (nu puține, uneori nu lipsite de spectaculozitate) arată puncte de vedere deosebite, chiar contradictorii, explicabile și prin faptul că designerii nu aparțin «unei categorii omogene, ei fiind rezultatul unor mutații profesionale, care cîștigă inexorabil toate activitățile de concepție» (Roger Tallon). Pentru a încerca o definire corectă, ar trebui să arătăm care este noțiunea mult mai generală al cărui caz particular este, lucru dificil, cu atît mai mult cu cît constatăm că sîntem în fața unui domeniu în plină devenire, nestabilizat încă. De aceea, în loc să definim designul, îl vom ilustra cu cîteva exemple (atitudini față de design), căutînd să cuprindem prin ele o imagine (care nu poate fi completă) a lumii designului de azi în toate contradicțiile sale.

«Fiecare lucru este astăzi un obiect de design și aceasta nu neapărat datorită designerului industrial. Chiar și modulul lunar folosit în misiunea «Apollo» a fost un obiect de design, dar el nu a fost dat în grija unui designer industrial în mod special, ci mai multor echipe de specialiști» (George Nelson).

«Trebuie să schimbăm direcția spre care se îndreaptă designul. Este evident faptul că «stilizarea» nu poate face parte din viitor. Designul «cosmetic» creează poluarea vizuală, demodarea, irosind resurse de neînlocuit; el se bazează pe dependența de proprietate și posedarea unor fleacuri. Adevărul e simplu: calitatea vieții pe pămînt sub raportul mediului și prăpastia care îi separă pe cei avuți de cei nevoiași reprezintă subiectul războiului și al supraviețuirii. Prin design, omul poate să participe activ la viața socială. Cei mai mulți designeri iubesc designul și nu oamenii. Lucrînd în grupuri interdisciplinare, departe de Disneyland-ul desfacerii pe piață, cu necesități care să fie reale pentru oameni, designul ar putea deveni un act moral semnificativ» (Victor Papanek).

«Acești pași mărunți s-ar putea numi design, creația pusă în slujba necesităților umane de la detaliu pînă la ansamblul total al ambianței. În cadrul cotidian apropiat, prin creația de produse de larg consum, prin obiecte mărunte, ne putem schimba ambianța pentru ca viața să devină mai frumoasă, mai bună, mai comodă, mai ieftină. Pe această cale poate crește eficiența vieții individului: la locul de muncă, la odihnă, acasă, oriunde; ea poate deveni mai eficientă în producție, mai plăcută, mai valoroasă. Eu mi-am ales drumul. Drumul responsabilității și al pașilor mărunți» (Max Bill).

«Pentru mine, designul înseamnă în primul rînd ordine. O ordine productivă realizată prin sensibilitate și probitate, aplicate cu devotament și înțelegere. Există o legătură internă, organică între macrodesignul



2

Studiind scaieții, ciulinii și alte plante care posedă mecanisme de agățat, VICTOR PAPANEK a imaginat acești ciulinii artificiali din material plastic biodegradabil, care conțin semințe de plante și substanțe nutritive și măsoară 40 cm. Sînt concepuți a fi răspinși în deșerturi în scopul fertilizării lor. Împinși de vînt, ei se agăță unul de altul, formează adevărate bariere de 30 cm înălțime, absorb și rețin umiditatea și fac să germinaze semințele pe care le conțin.

ambianței noastre oficiale și microdesignul obiectelor noastre mobile, al produselor și uneltelor noastre; dacă această relație este deranjată, se produce haos și lipsă de formă. Sîntem dispuși să ne angajăm în proiectarea, nu lipsită de dificultăți, a unei lumi cu abundență de bunuri și abundență de timp liber? Sîntem pregătiți să folosim posibilitățile unei astfel de abundențe? În fine, am avea suficient timp să clarificăm problemele?» (Al. Mansfeld).

«Acum, cînd cea mai bună și bătrînă producție americană — desfacerea și design-expertiza — au atins scopul ultim: de toate pentru toți, în ambalaje supra-dimensionate, a sosit probabil timpul rezolvării problemelor reale — cum este adăpostirea oamenilor în unități convenabile care să reflecte producția și tehnologia din majoritatea domeniilor strădaniei umane, cum este transportul rapid, sigur și eficient al oamenilor

în ceva care să aibă mai puțin de două tone de mașinărie de persoană, sau livrarea produselor fără ambalaje, sau în ambalaje care se autodistrug» (Don Albinson). «Designul este, în primul rînd, un ingredient al procesului de luare a deciziilor și deci ar trebui să fie un element major în structura luării de decizii a oricărui mare oraș» (John V. Lindsay).

«Iată că, vorbind despre răspunderea designerului, începem să ne dăm seama că modificarea mediului este o chestiune de mare răspundere. (R. Buckminster Fuller).

«Designul este instrumentul cel mai puternic pus vreodată în mîinile oamenilor, permițîndu-le să modifice mediul propriu și, prin urmare, pe ei înșiși. Este de datoria noastră să uzăm de acest instrument cu dis-

一期一会

3

Organizatorii Congresului ICSID '73 — Japonia — au ales ca temă «SOUL AND MATERIAL THINGS» iar ca imagine-simbol aceste cuvinte: «O înclînire, o șansă».

KYOTO '73*

Ultimul Congres ICSID, care a avut loc la Kyoto în octombrie 1973, a avut ca temă «Spiritul și lucrurile materiale».

Remarcînd nevoia actuală de a sesiza unitatea și continuitatea tuturor lucrurilor și plecînd de la un model al lumii noastre alcătuit din patru componente: NATURA, INDIVIZII, COMUNITATEA, CULTURA, congresul a stabilit anumite relații între aceste componente, fără a exclude posibilitatea altora.

I. NATURA

A. Natura vine în primul rînd. Ea este cadrul activității umane și al creației sale. Urmează omul, care gindește, acționează și trăiește ca un INDIVID unic. COMUNITATEA compusă din acești

* ICSID, 1973, Kyoto, Toppau Printing Co. Ltd.

indivizi poate fi considerată ca un mijloc de adaptare colectivă la NATURĂ. CULTURA își are originea, sub diverse forme, în interiorul acestor COMUNITĂȚI și este supusă transformărilor continue. Fiecare CULTURĂ a definit NATURĂ într-un mod unic, furnizând astfel membrilor acestei COMUNITĂȚI o metodă de utilizare a NATURII.

B. CULTURA este un spațiu de semnificație în care imaginea și valoarea, esențiale pentru planificare, sînt determinate. COMUNITATEA pune în execuție planul furnizat de CULTURĂ. INDIVIZII primesc, consumă și profită de produsele create prin acțiunea umană. Și în sfîrșit, produsele culturale întîlnesc NATURĂ, de unde au ieșit, creînd astfel un echilibru ecologic sau un dezechilibru.

Tema principală și cele patru subteme — NATURA, INDIVIZII, COMUNITATEA și CULTURA — au format axele principale pe care s-au desfășurat dezbaterile sesiunilor congresului.

Primele trei sesiuni au tratat probleme legate de NATURĂ.

SESIUNEA 1 — Mediul înconjurător — «Concepția pentru o nouă formă de locuire umană» — s-a ocupat de relația dintre sistemul urban ca ordine artificială și ordinea naturală.

În zilele noastre există tendința de a idealiza mediul natural. În realitate, natura este dură. Lumea civilizată și mai ales orașul reprezintă suma eforturilor umane pentru a face natura mai confortabilă. Dacă în momentul de față orașul, ca sistem, nu mai corespunde, problemele urbane nu sînt decît reprezentări concentrate ale problemelor societății în general. Soluția ar fi o nouă alianță între un sistem făcut de om și natură. Această legătură privește nu numai ecologia, ci și cultura.

SESIUNEA a 2-a — Organismul viu — «Omul ca organism viu în căutarea armoniei între om și tehnologie».

Problema în acest domeniu este dezacordul presupus dintre om ca organism viu, și tehnologia, care crește, aducînd uneori inconfort și primejdii fără o contribuție satisfăcătoare la bunăstarea noastră. Concluziile sesiunii au fost următoarele: pentru a face față acestei probleme trebuie să ne revizuiți mai întîi părerea despre om ca organism viu, ceea ce ne va duce la o părere diferită despre ce trebuie să fie tehnologia. Tehnologia bazată pe o filozofie nouă asupra omului trebuie să conțină factori dinamici și nesiguri, cum ar fi învățarea și funcțiunile de adaptare din partea organismului. Dezvoltarea și aplicarea corectă a tehnologiei trebuie să fie cercetate plecînd de la micronivelul omului la sistemul de instrumente, trecînd prin activitățile umane: așezatul, culcatul, mersul, pînă la micronivelul adaptării la mediu. Se pare că exploatarea acestora este esențială pentru activitatea de design.

SESIUNEA a 3-a — Materiale — «Utilizarea creatoare a materialelor naturale și artificiale».

Pînă acum, activitatea de design nu făcea decît să dea naștere la produse și nu privea niciodată procesul în întregime, de la apariție la dispariție. Cum gîndim, însă, activitatea de design în relație cu lipsa de resurse care amenință supraviețuirea? Răspunsul ar fi reconsiderarea premiselor și metodologiei de design, bazîndu-ne pe o conștientizare complexă a situației din jurul nostru.

II. INDIVIZII

Scopul sesiunilor desfășurate în cadrul acestei subteme a fost exprimarea semnificațiilor umane ale activității de design.

cernămint și grijă. Designerul, planificatorul — împreună cu nivelurile directoriale superioare — trebuie să lucreze pentru nevoile stringente. Omul va birui numai prin utilizarea designului ca instrument politic, ca instrument pentru supraviețuirea omenirii» (Victor Papanek).

În mod deliberat am pus față în față puncte de vedere diferite. Ceea ce urmărim nu este găsirea unui numitor comun, ci a trezi interesul pentru design înțeles ca activitate (stare de spirit) obligatorie, care trebuie adoptată pentru a acționa în lumea contemporană.

4. Designul s-a născut din necesitățile proprii ale producției industrializate, ca răspuns la problemele specifice ale acestora, fără ambiții sau posibilități de intervenție mari la început.

Un mod frecvent de a înțelege designul era, pînă nu de mult, proiectarea obiectelor destinate producției de serie. În fond, este cea mai decentă definiție, întrucît se plasează într-un domeniu guvernat de legi precise, într-adevăr controlabil astăzi prin design.

Dacă însă prin «controlabil» se înțelege stăpînirea tuturor implicațiilor (care se află în afara obiectului propriu-zis: psihologice, sociale, economice, ecologice etc.) se transpune problema într-un cerc (sistem) mai larg, care cuprinde și aceste implicații, sistem care dezvăluie, la rîndul lui, determinări exterioare ce trebuie controlate. O dată început, acest demers merge în cercuri din ce în ce mai largi și, pornind de la rezolvarea unui simplu obiect, ajunge la ansambluri de obiecte (relaționabile), la ambianță, la sisteme din ce în ce mai complexe, pînă la cel ecologic planetar.

Nu se mai caută astăzi explicația faptului că designerii încearcă să cunoască și să controleze atît obiectele singulare simple sau complexe, cît și mediul, care va fi mai mult decît suma acestora, ci posibilitățile practice de cunoaștere și control. Demersul va fi prin excelență interdisciplinar (transdisciplinar).

O citire «pas cu pas» a legăturilor dintre nivelurile de intervenție va pune totodată în evidență creșterea gradului de complexitate al demersului;

OBIECT-OBIECTE. În proiectarea obiectelor destinate fabricării industriale se disting de la început două trăsături definitorii:

— nu se poate vorbi de proiectarea unui obiect, ci de «răspuns la o anumită necesitate» (care justifică munca socială depusă pentru producerea lui);

— a proiecta (designa) un obiect înseamnă a da «răspunsul corect și complet» acestei necesități.

Mergînd mai departe, putem spune că nu există (nu ar trebui să existe) formă urmărită, ci materializarea adecvată a răspunsului corect.

OBIECT COMPLEX, SISTEM OM—OBIECT COMPLEX

Producția industrială, transportul, agricultura modernă au impus satisfacerea unor deziderate printr-un ansamblu om-mașină, care funcționează ca un întreg. Gîndirea unui astfel de obiect comportă complexități introduse de prezența omului, de stabilirea raportului corect între acesta și mașină (care nu este nici simplu, liniar, nici definitiv). Proiectarea lui va trebui să țină seama de criteriile funcționale ale obiectului, de facilitățile oferite omului, de posibilitatea lui de reacție specifică în timpul utilizării (cu efect direct asupra productivității muncii, psihicului etc.), cît și de posibilele influențe mai largi în mediul social.

SISTEM DE OBIECTE

«Nu poți astăzi, pur și simplu, să proiectezi într-un vacuum; fiecare lucru are efect asupra celui alt lucru» (George Nelson).

Sînt rare obiectele care nu intră în mod necesar în relație cu alte obiecte (operele de artă, de exemplu), la fel ca și necesitățile care pot fi satisfăcute într-un singur fel. Cazul cel mai comun este al unor sisteme de obiecte care răspund unor necesități complexe (bucătăria pentru prepararea hranei, îmbrăcăminte, obiectele destinate educației etc.). Obiectul singular va juca un anumit rol în sistem, fapt care face să nu poată fi gîdit în afara sistemului întreg. Proiectarea lui va trebui să țină seamă de aceasta.

AMBIANȚA

Oriec sistem poate fi privit, în principiu, ca parte a altui sistem.

În acest sens, cele menționate anterior se întîlnesc (condiționat) și dau naștere unei ambianțe (noțiunea nu e luată aici în sens de mediu). Lumea obiectelor de folosință zilnică (ambianța imediată) condiționează indiscutabil viața omului. «Omul care va defini secolul următor își formează structurile emoționale astăzi» (Hans Schafer).

Pentru ca o ambianță să fie optimă, nu numai pentru a permite, ci chiar pentru a pretinde dezvoltarea corespunzătoare a omului, trebuie cunoscute și precizate caracteristicile acesteia. Neputînd fi vorba de o

Mașină de gătit provenind din Mexic, construită din numere vechi de automobile. Poate dura zece ani. Este dată ca exemplu pentru felul în care gătește o treime din populația globului.



Carte din materiale textile cu texturi diferite, cu culori netoxice, răspunzînd necesităților psiho-fiziologice ale copiilor în primele luni de viață.



simplificare în sensul de a proiecta o ambianță abstractizată, pentru un om mediu cu existență statistică, complexitatea sporește în mod corespunzător; la fel, proiectarea obiectelor destinate a crea o ambianță și responsabilitatea celor care o creează. Ne-am referit deocamdată la ambianța controlabilă, cunoscând că în epoca noastră ea trebuie în mod necesar să fie în continuă creștere.

SERVICII

Nu mai putem vorbi astăzi de proiectarea unui obiect, ci a unei părți dintr-un serviciu complet oferit omului, mai bogat în conținut decît «sistemul de obiecte» amintit. Servicii sînt, de exemplu, transportul în comun, aprovizionarea, comunicațiile, loisirul. Serviciile complexe reclamă prezența omului și, după părerile unor specialiști, ele sînt printre puținele lucruri care nu vor intra curînd sub conducerea creierelor electronice.

MEDIU

Cînd cineva spunea «Pămînt — navă spațială» se referea probabil la faptul că el este locul unui sistem de transformări relativ închis, unde apar toate «efectele secundare» ale acțiunilor omului. În această privință «omul avea și are o singură datorie: să mențină în funcțiune sistemul ecologic». Părerii pesimiste spun că «din păcate, aceasta este exact ceea ce nu face. El distruge singurul habitat pe care îl posedă și nici măcar nu poate să-și găsească o scuză spunînd că o face pentru supraviețuire». Degradarea solului, defrișările, ocuparea terenului agricol, poluarea apei, deșeurile, intervenția cu substanțe necunoscute mediului natural, care nu sînt asimilabile de acesta sau ale căror efecte în timp nu le putem determina, îngrămădirea în jurul omului a obiectelor pe care «le folosește rar, și încă mai rar are nevoie de ele» sînt, în mare parte, consecințe, «efecte secundare» ale unei anumite producții industriale. Dîndu-se în continuare mîna liberă modului de a gîndi «industrial» neurmărindu-se toate implicațiile unui gest (producția unui obiect care nu se justifică sub aspectul necesității reale, stimularea cererii prin reclamă abuzivă), efectele pot fi grave.

Din mediu nu fac parte, însă, numai datul natural și cel creat în acțiunea omului asupra lumii materiale, ci și «problemele nerezolvate ale dezvoltării culturale

inegale și ale civilizației din diversele părți ale lumii, precum și contradicțiile din cadrul țărilor cu industrie dezvoltată» (Peter Tucny). Mediul mai este locul tuturor comunicărilor (unde cea vizuală are un rol în continuă creștere) determinante pentru structurarea ființei umane, a educației, a vieții.

Pentru designer, înțelegerea mediului va trebui să fie însoțită de înțelegerea fenomenelor sociale. A face design înseamnă «a te defini ca responsabil din punctul de vedere al mediului» (Victor Papanek). Este felul cel mai adînc în care se poate implica designul. Se poate vorbi de un design al sistemelor și cel mai complex sistem care ar trebui designat este planeta Pămînt. Nu este posibil a crea un obiect fără a ține seamă de toate implicațiile. Orice acțiune se traduce prin ordonarea sau dezordonarea mediului. «Astăzi nu putem face pur și simplu un singur lucru», de aceea nici designerul industrial nu poate rămîne pur și simplu proiectant de obiecte de serie.

Simplificarea operată pentru o prezentare a nivelurilor posibile de intervenție ale designului este, poate, brutală. Numirea diverselor ansambluri prin «sisteme» poate părea mecanică, raportată la contextul general, autoreglator, evolutiv, «deschis» (în accepțiunea lui Mumford). O trecere în revistă exhaustivă, dacă ar fi posibilă, nu s-ar fi justificat însă aici. Simplificarea se manifestă și în faptul că nu s-a ținut seamă de elemente majore, ca: piață, rentabilitate, «frumos», stil etc. (unele vor fi întîlnite în continuare). Am procedat astfel pentru a desprinde mai clar cîteva concluzii:

- la fiecare nivel se are în vedere ca punct final materializarea (producerea de obiecte, servicii, cu toate că la ultimele se mai caută încă principiile din care să decurgă această materializare);
- fiecare nivel introduce un nou grad de complexitate (pînă la ce nivel aceasta e stăpînită?);
- a produce obiecte înseamnă, în ultimă instanță, a acționa în mediu și aceasta implică responsabilitate.

O nuanță actuală a responsabilității este cuprinsă în ideea de **prioritate**. Am ținut să nu trecem peste aceasta întrucît și ea este, alături de cele amintite, definitorie pentru design; dovedește tendința de angajare conștientă, dorința de a se preocupa de necesități

Sesiunea a 4-a — Estetică — a avut ca temă formularea unei noi funcțiuni și a unei noi semnificații a formei în practica designului, ținînd seama de aspectele schimbătoare ale noțiunii de frumos (contribuția estetică la produs este presupusă a fi rolul major al activității de design). Unul dintre modurile de rezolvare a problemei, propus de sesiune, a fost cunoașterea ecologiei formelor în viața cotidiană a oamenilor și definirea numeroșilor factori înglobați în formă, înțelegerea factorilor psihologici, culturali și sociali și interrelaționarea lor.

Sesiunea a 5-a — Identitate — a pus problema dacă designul poate să ajute oamenii în găsirea propriei identități, servindu-se de resursele și creativitatea sa. Într-o societate bine organizată și tehnologică, indivizii apar tot mai clar ca ființe sociale, ceea ce presupune implicit o schimbare a obiectivului și metodelor activității de design.

Sesiunea a 6-a — Individualitate — s-a ocupat de interacțiunile omului cu lucrurile materiale și de modalitatea de creare a unui ambient care să satisfacă în cel mai înalt grad aspirațiile spirituale.

III. COMUNITATE

Problemele de design încep atunci cînd comunitatea este introdusă în procesul dinamic al schimbării.

COMUNITATEA a fost discutată în subtemele: participare, mobilitate și evoluție.

Sesiunea a 7-a — Participare. La această sesiune s-au luat în considerare membrii comunității și deciziile lor, ca factor important în determinarea mediului, alături de deciziile de design. De asemenea, s-au discutat și relațiile lor cu deciziile planificării.

Sesiunea a 8-a — Mobilitate. Tendința actuală spre mobilitate — comportamentul spațial al omului modern — este în raport direct cu organizarea comunității, cu vecinătatea și sistemul mediului fizic construit de om grație organizării. Astfel, interrelația între nozomii epocii noastre, organizarea comunității, mediul fizic și instrumente, socotiți drept componente ai mediului, sînt subiecte de schimbare constantă la nivel spiritual și fizic. Lucru care trebuie luat în considerare de designeri.

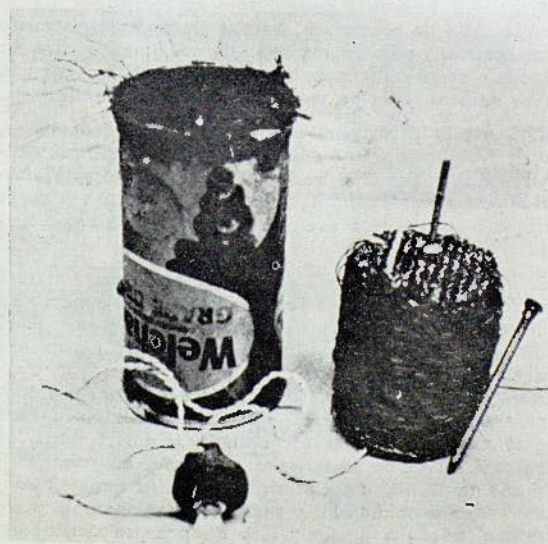
Sesiunea a 9-a — Evoluție. A fost analizat procesul tehnologic sub unghiul raporturilor lui cu calitatea vieții comunitare. S-a stabilit că, pentru început, trebuie reevaluată și măsurată exact distanța care separă designul de forțele culturale și sociale care acționează în comunitate și trebuie reconsiderată semnificația designului în viața oamenilor obișnuți.

IV. CULTURA — Omul, arhitectul culturii sale. Mobilitatea socială poate face dificilă achiziționarea unei culturi stabile și e destul de greu să ai o cultură cu un stil uniform, deoarece mediile noastre sînt prea deschise. Sesiunile Imagine, Valoare și Comunicare au căutat să găsească o soluție acestei probleme.

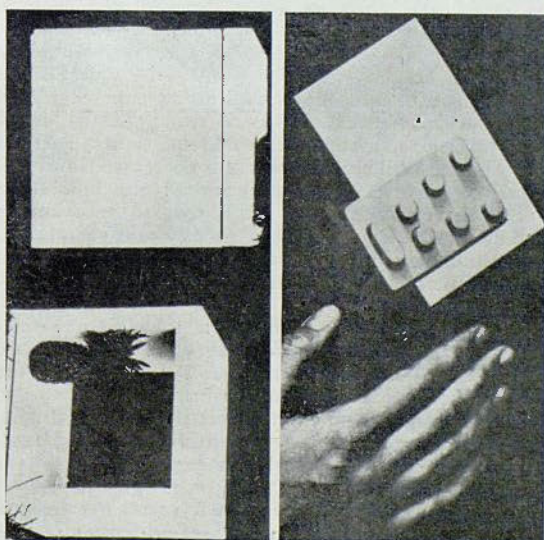
Sesiunea a 10-a — Imagine — a avut ca temă stabilirea tipului ecologic al imaginilor noastre, modalitatea de conceptualizare a relației dintre imagine, pe de o parte, și componentele mediului fizic, pe de alta. S-a discutat, de asemenea, funcțiunea imaginii și pertinența ei în mediul artificial.

Sesiunea a 11-a — Valoarea. Era noastră este a valorilor diversificate. Trăim într-o eră a subculturilor. Este de așteptat, de asemenea, funcțiunea imaginii și pertinența ei în mediul artificial. Problema este, deci, cum trebuie dirijată activitatea de design în această situație, obiectivul ICSID fiind: «Design pentru omul total».

Aparat de radio — cutie de conserve. Autori: VICTOR PAPANEK și GEORGE SEEGER. Nu întrebunțază nici baterie, nici curent electric, ci energia flăcării unei lumînări. Este destinat a servi populației din India lipsite de alte mijloace de comunicare. Termocuplul pune în funcțiune un difuzor de ureche. Aparatul este dotat cu o antenă radială țeșută de mînă și, în cazul în care este folosit cinci minute pe zi, poate funcționa un an, apoi se schimbă parafina.



Frigider cu acționare manuală conceput de VICTOR PAPANEK și JIM HENNESSEY (student al său), pentru locuri unde nu există nici un fel de energie. Are 70/70 cm, pereți de polistiren, ierburile uscate, frunze imbutate cu rășină, capacitatea de 25 l. O acționare de 20 de minute a manivelei îl ține în funcțiune 24 de ore. Mașină de scris pentru orbi cu caractere Braille. Autori: JIM HENNESSEY și SOLBRITT LANQUIST. Este foarte mică și foarte ieftină.



Sesiunea a 12-a — Comunicare. La această sesiune s-au discutat următoarele probleme: în ce măsură au fost afectate societatea și calitatea culturii noastre de schimbările survenite în perceperea spațiului și timpului datorită noilor sisteme de comunicare; crearea subculturilor, pe de o parte, și fenomenul de omogenizare a culturilor regionale, pe de alta, datorită aceluiași sistem de comunicare; noul rol al mediului; rolul comunicației în organizarea industrială și cum afectează ea luarea deciziilor, rolul designerului în această relație.

Ciclul de sesiuni «EDUCAȚIA DE DESIGN»

Sesiunea 1 — Instruire, s-a ocupat de: necesitatea constituirii unei filozofii a designului, istoricul educației de design, conținutul și structura sa, felul obiectelor pe care putem și trebuie să le designăm (produse sau sisteme?), structura intelectuală a educației de design.

Sesiunea a 2-a — Regionalitate. Regionalitatea este un concept nou în domeniul industrial al designului. Până acum se pune accentul pe internaționalism. O regiune este o unitate spațială, socială și culturală unică. Rolul designerului în acest domeniu va fi de a corela activitatea de design cu structura economică și cultura tradițională a regiunii date. S-ar putea ca internaționalismul în adevăratul sens să se realizeze prin înțelegerea cât mai profundă a factorilor regionali.

Sesiunea a 3-a — Studenții. Schimbul unidirecțional de cunoștințe de la profesor spre student nu mai este de mult ultimul cuvânt în materie de design. Lipsa de comunicare între generații în domeniul educației este evidentă. Ea este atribuită experienței diferite și diferenței concomitente între configurațiile lor. Sesiunea a subliniat necesitatea discuțiilor și colaborărilor profesori-studenți.

Lucrările comisiei speciale „ROLUL DESIGNULUI ÎN PROBLEMELE SPECIALE”

Sesiunea 1 — Rolul designului industrial în integrarea handicapatilor în comunitate. Această integrare poate fi realizată descoperind locul care le este destinat în interiorul comunității, în care ei să poată să-și joace propriul rol, să se ajute singuri. Designerii le pot ușura sarcina designând instrumentele și ambientul care să le convină. Pentru aceasta este nevoie de informații de un nou gen și de o nouă procedură de design.

Sesiunea a 2-a — Țări în curs de dezvoltare. O caracteristică a modernizării care are loc în țările în curs de dezvoltare este viteza extraordinară cu care ajung țările dezvoltate. O alta este necorelarea între condițiile interne ale activității de design și cele exterioare ei (de exemplu ruptura care există între ideile designerilor și imposibilitatea de a le realiza din cauza lipsei de resurse tehnologice). Un avantaj al acestor țări este de a cunoaște erorile pe care le-au făcut țările dezvoltate. Congresul a ajuns la concluzia că este strict necesară o cooperare reală între cele două tipuri de țări și a subliniat necesitatea unei organizații internaționale care să promoveze această cooperare.

POLITICA DE STAT ÎN DESIGNUL INDUSTRIAL

Cele patru sesiuni pe această temă au stabilit care ar trebui să fie scopurile, rolul și efectele reale ale conducerii administrative a designului la nivel de stat.

reale, prioritare pentru comunitatea umană, privită în ansamblul ei, departe de ideea de «profit».

«Ce să designezi și de ce?» se întreabă Papanek. Majoritatea populației din India este analfabetă, fără posibilitatea de a-și cumpăra un aparat de radio, deci, practic, fără posibilitatea de comunicare cu alți oameni. Două treimi din populația globului gătește în condiții asemănătoare cu cele din fotografia alăturată. Există astăzi pe lume mai mulți oameni fără lumină electrică decât au fost pe vremea lui Edison.

Două miliarde și un sfert de oameni trăiesc cu un venit anual sub o sută de dolari; patru sute de milioane de oameni sînt infirmi sau suferă de pe urma unui infirm în familie, zece milioane sînt orbi. În multe locuri nu lipsa de hrană este cauza subnutriției, ci imposibilitatea de a o păstra mult timp din cauza căldurii.

Necesitățile mondiale de unități individual-familiale de locuit sînt de patru sute șaptezeci și două milioane și cresc într-un ritm de șaisprezece milioane pe lună (Victor Papanek). Alte milioane de oameni sînt subnutriți pentru că lipsesc sistemele de irigație sau din cauza creșterii deșertului. Ce să proiectezi și de ce? Scaune «noi», cești și farfurioare, gadget-uri, pentru cine? Automobile «sexy»? Sînt atît de necesare încît să justifice investirea colosală de muncă și talent?

De o sută opt ani nu s-a mai proiectat o lampă cu gaz îmbunătățită cu adevărat! Victor Papanek renunță deliberat la gloria de designer «genial» cînd proiectează un aparat de radio dintr-o cutie de conserve, care utilizează ca sursă de energie flacăra unei lumînări

(și costă numai 9 cenți) pentru populația din India; cînd proiectează un frigider ieftin, care poate fi folosit oriunde nu există nici o sursă de energie, sau un mijloc simplu de luptă contra deșerturilor. Lista «urgențelor» este imensă.

Privite în perspectiva acțiunii noastre viitoare, necesități majore ale dezvoltării industriale, ambianței (fără a desprinde aici nuanțele), educației, comunicării, mediului pot fi tot atîtea probleme de design.

Designul este încă un domeniu în devenire, pentru cristalizarea căruia sînt necesare eforturi reunite ale multor specialități (și arhitectura se numără printre ele).

Ilustrînd aceasta, Centrul Internațional de Design (IDZ) din R. F. Germania a întocmit o listă de întrebări, din care reproducem cîteva elemente pentru caracterul lor simptomatic:

- poate modifica designul ambianța umană?
- produsele cu durată de folosire scurtă se pot justifica din profit?
- lumii a treia îi este hărăzit numai stylingul?
- poate deveni designul un instrument al planificării?
- este uman tot ceea ce este practic?
- cum se poate concepe o arhitectură umanizată?
- designul se identifică cu acțiunea?
- este designul o noțiune care se definește numai prin ea însăși?*

* *Estetica Industrială*, C.I.D.S.P., nr. 1—2/1972, p. 9—10



„Dacă circumstanțele formează omul,
atunci circumstanțele trebuie să se formeze
uman”

KARL MARX

1. Propoziții ca «prin fertilizare cu fosfați a crescut producția», sau «masa plastică înlocuiește cu succes lemnul», sau «140 000 km de rețea de înaltă tensiune în țară», sau altele de același fel sînt știri comune care apar zilnic. Sistemul de informare (ziare, cărți, radio, tv. etc.) relevă astfel o suită de evenimente de producție umană (man-made events — H. Ouzbekhan). Aceste evenimente, de natură evident eterogenă și fără aparentă legătură, generează situații. Astfel, există mai mult griu, mobilierul devine mai ieftin, apare o repartizare echilibrată de energie pentru consumatori. Accepția generală va fi deci pozitivă: este bine ce se întîmplă. Nu există însă, nimic, care să ne spună ce fel de situații secundare sînt concomitent generate și, în nici un caz, nu pînă la ultima consecință. **lanțul situațiilor rămîne obscur chiar pentru arii locale.**

2. A doua observație se referă la interferența evenimentelor. Suma părților nu este egală cu totalitatea. Fenomenul de sinergie amplifică sau diminuează, pe ansamblu, amplitudinea situațiilor într-un mod imprevizibil. Se scotează un anume efect și se obține altceva. **Fenomenul de sinergie, ca amplificator sau inhibitor, nu este stăpînit în întregime.**

3. Următoarea observație se referă la scara evenimentelor. În hala de montare a rachetelor Saturn, cu un

cubaj de aer impresionant, apar ocazional (și imprevizibil), datorită funcționării instalațiilor de condiționare, furtuni locale cu nori, ploaie, fulgere etc. **Evenimentul devine «geografic» ca întindere** (la fel cu lacurile de acumulare, bomba atomică, magistralele energetice, poluarea marină). În evenimente care au loc la o scară mult depășită, experiența (știința) comună (sau determinarea pe modele reduse) este insuficientă.

4. Situațiile locale generează acțiuni umane (corective), apoi evenimente către alte situații, tot locale. Probabilitatea de incidență a predicției cu situația creată ulterior este mică. Vom putea astfel discuta despre valoarea limitată (relativă) a evenimentelor, respectiv a situațiilor locale.

5. Evenimentele (situațiile) sînt în cea mai mare măsură cu suport obiectual și cu preponderență mai «efective» decît evenimentele (situațiile) naturale. **Apar stări de ordine (sau dezordine) eminamente pe suport artificial.**

Aceste preliminarii duc direct către un comandament central: o reconsiderare globală a modului în care gîdim totalitatea acestor situații. Impulsul inițial se bazează direct pe experiența anterioară conștientizării și anume pe o situație psihică specială (și nouă): «conlucrarea» evenimentelor, sugerînd imaginea unui mare mecanism sau a unei entități de procese sau a unei



interacțiuni totale a obiectelor generatoare de evenimente (situații) — o lume și aparent autonomă, cu trăsături surprinzătoare și nu rareori copleșitoare ca dimensiuni și acțiune.

Problematica centrală a articolului de față ar fi deci: **în ce măsură putem cunoaște și controla mediul artificial ca totalitate, care sînt condițiile de echilibru cu natura, există o scară de valori (un referențial) față de care ne orientăm în acțiunea de control al mediului, cum acționăm și care este secvența temporală a actelor noastre, există o coerență (poate exista o coerență?) a mediului artificial prin ce calități se manifestă aceasta?** Articolul, ca atare, s-ar putea încheia aici, deoarece nu intenționăm să dăm un răspuns la această problemă. Nu există răspuns individual la această problemă. Ea pornește de la ideea de complexitate inerentă situației sinergice. Este deci necesară o sinergie a conceptelor pentru obținerea unui rezultat. Încercarea noastră este doar o sondare în extensie a conștiințelor individuale, variate ca structură prin intermediul unei întrebări centrale: **este mediul artificial comprehensibil?** Răspunsuri particulare la problemă există, dar recompunerea acestora este în mare măsură o sarcină care aparține viitorului.

Distingem de la bun început două tendințe majore în abordarea subiectului: a) o pornire generoasă, intuitivă, de înțelegere metaforică a totalității și b) reorientarea științelor către inventar, formalizare, sinteză și atitudine pragmatică. Elemente de fuzionare a celor două tendințe pot fi găsite în ciuda greutăților, uneori de neînving, de mentalitate, limbaj și metodă, cât și a numeroaselor detalii netranscriptibile dintr-un domeniu într-altul. Dar « raționalizarea » intuiției (« pierderea inocenței » — Christopher Alexander) și umanizarea științelor par a fi cele mai optimiste încercări. Ambele tendințe folosesc ca repere caracteristici generale ale Universului, apare un nou tip de situație a omului față de cosmos. După Buckminster Fuller: « funcția omului în univers este o funcție metafizică și antientropică ».

La congresul ICSID, Kyoto 1973, a fost acceptată ca model organizatoric (și comportamental) noțiunea japoneză « ZA » 坐 un complex de mai multe semne.

Astfel 坐 înseamnă o persoană, o ființă sau un individ. 々 înseamnă oamenii sau indivizii unul lângă altul sau o comunitate, ± înseamnă pământul, solul, terenul sau natura, 坐 înseamnă « ZA » poziția pentru gîndire sau meditație.

În mod simbolic, « ZA » semnifică meditație colectivă asupra sensului și destinului mediului ca întreg, dînd astfel nume unui tip deosebit de conștiință: **conștiința (colectivă) responsabilă de calitatea întregului.** Faptul că « ZA » a fost respectat de indivizi de diferite specialități marchează, sub formă « instituționalizată », generalizarea acestui tip de responsabilitate și atitudinea unitară în fața acestei extraordinare dileme pe care o reprezintă mediul și calitatea vieții.

Într-o măsură mai mare sau mai mică sîntem în situația de a învăța asemenea copilului în primele luni de viață: deoarece noțiunea de mediu artificial (chiar dacă sub forme embrionare a fost anunțată) este aproape definit nouă.

Pentru colectivitate (dacă există o comprehensiune colectivă) se poate vorbi de o sociogeneză colectivă a cunoașterii acestui domeniu. Cum se pune problema în cazul individual (psiogeneza cunoștințelor): « ... cunoașterea nu pornește la izvoarele ei, nici de la un subiect conștient de sine, nici de la obiecte deja constituite (din punctul de vedere al subiectului) care s-ar impune subiectului: ea ar rezulta din interacțiuni ce se produc la jumătatea drumului între ele și care țin deci de amîndouă în același timp, dar din cauza unei nediferențieri complete și a unor schimburi între forme distincte. ... dacă la început nu există subiect în sensul epistemic al termenului, nici obiecte ca atare, nici, mai ales, instrumente invariante de schimb, problema inițială a cunoașterii va fi deci de a construi asemenea mediatorii. Instrumentul inițial de schimb nu este percepția. ... ci acțiunea însăși, în marea ei plasticitate. Orice percepție sfîrșește prin a conferi elementelor percepute semnificații relative la acțiune » (J. Piaget — Epistemologia genetică).

IPOTEZA

— În demersul cunoașterii, subiectul (colectiv) va raporta la ansamblul său total « un centru al lumii », dar va fi un centru care se ignoră (împasul actual al sociologiei).

Sesiunea 1 — Conceptul. Rolul posibil pe care l-ar putea avea statul în administrarea activității de design ar fi de a promova o politică unică, punînd bazele unei mișcări de design, propagîndu-i ideile și ghidînd factorii implicați prin design sau de a coordona activitatea numeroșilor factori ai designului, de a stabili normele industriale etc. Ceea ce trebuie întreprins diferă, evident în funcție de condițiile din fiecare țară.

Sesiunea a 2-a — Problemele politicii de stat în administrația industrial-designului ar fi: organizarea activității de design pe scară largă, înființarea unor institute de cercetare, institute de design și de sondaj, găsirea unor indici comuni pentru cooperarea între diferite țări etc.

Sesiunea a 3-a — Programul. Planul politicii de design duse de diversele organisme provine din obiectivul național al țării respective. În același timp, beneficiarii, membrii diverselor comunități sau designerii au propriile lor programe, care trebuie neapărat coordonate. La sesiune s-au mai discutat locul departamentelor de design în organizarea globală și formația profesională pe care ar trebui s-o aibă personalul administrativ al designului.

DESIGNUL ȘI ÎNTEPRINDEREA — Interacțiuni

Sesiunea 1 — Noile scopuri ale întreprinderii. Se pare că întreprinderea trebuie să utilizeze resursele locale mai creativ ca pînă acum.

Sesiunea a 2-a — Rolul designerilor și activitatea lor în întreprindere. S-au discutat următoarele probleme:

- rolul actual al designerilor în întreprindere;
- noi roluri pe care ar putea să le joace;
- care ar trebui să fie locul designerului în structura organizatorică a unei întreprinderi;
- interrelațiile designului cu alte procese din întreprindere, ca engineering, planificarea produselor, publicitate și participarea lui la procesele de formare a obiectivelor la nivel de execuție.



CENTRE DE DESIGN

Activități de promovare a designului în câteva țări în care activează organizații membre ICSID*

ANGLIA — CONSILIUL DE DESIGN DIN LONDRA — Consiliul este un organism care beneficiază de ajutor guvernamental: primește în fiecare an o alocație egală cu 60% din totalul veniturilor lui. El realizează independent lucrările în care este angajat.

În același timp, consiliul a realizat, împreună cu diferite organisme guvernamentale, o serie de proiecte care s-au bucurat de succes.

BELGIA — CENTRUL DE DESIGN — Una dintre activitățile centrului, care se bucură de cel mai mare succes, este organizarea expozițiilor pentru promovarea designului. Este vorba de expoziții tematice axate pe câte un sector specific al producției.

Expozițiile durează șase săptămâni — pregătirea lor durează 18 până la 24 de luni și se desfășoară în patru etape în decursul cărora organizatorii vizitează diverse firme, discută producția lor din punctul de vedere al designului industrial, fac cunoscute metodele designului industrial, propun chiar celor ce nu au colaborat încă cu designeri, cu titlu de experiment, folosirea unui designer la executarea unui produs care va fi prezentat în expoziția respectivă.

R.S.F. IUGOSLAVIA — CENTRUL DE DESIGN DIN BELGRAD — O dată cu crearea Centrului de design din Belgrad s-a decis înființarea unei Societăți pentru dezvoltarea designului. Membrii acestei societăți sînt reprezentanți ai marilor industrii cu organizare modernă, care au dovedit înțelegere față de domeniul designului și care au în schemă designeri profesioniști. Membrii finanțează activitățile Centrului de design. În schimb, ei sînt reprezentați în conducerea centrului, li se face publicitate în publicațiile centrului, au dreptul de a trimite gratuit reprezentanți la seminariile organizate de centru etc.

Centrul de design are patru domenii de activitate:

- expoziții permanente, care se schimbă o dată la trei luni; expozițiile dispun de un spațiu de 400 m², care include și o bibliotecă profesională;
- un Serviciu de design care dispune de un Registru al designerilor;
- un Serviciu de publicitate, care lucrează la editarea periodicului «Designul industrial și marketingul», a Buletinului lunar și a altor publicații;
- un Serviciu pentru educație care se ocupă de organizarea seminariilor și cursurilor pentru completarea pregătirii designerilor, a simpozioanelor și a expozițiilor tematice la Centrul de design și în întreprinderi.

SPANIA — SOCIETATEA DE DESIGN INDUSTRIAL — ADI/FAD — Cu scopul de a promova designul industrial în Spania, ADI/FAD organizează expoziții anuale prezentînd cele mai bune produse de design spaniol ale anului. În medie, numărul vizitatorilor este de 400 000. Criteriul de selecționare este mai mult cel de promovare și mai puțin acela al varietății.

Expoziția durează zece zile, dispune de o suprafață de 200 m² și prezintă cca 60 de produse.

O consecință a expozițiilor anuale este instituirea unei etichete speciale care se poate folosi numai la produsele ce au fost selecționate pentru expoziție. Pentru a face cunoscut consumatorilor acest simbol de design de calitate, s-a organizat o campanie de presă.

Să urmărim mai departe cele două tendințe legate de subiect și de obiect. Într-o lucrare despre complexitate apare următoarea frază: «complexitatea nu este o idee ușor de conceptualizat, deoarece, prin definiție, sugerează un înalt grad de complicație cu o probabilitate de incomprehensibilitate sau confuzie înferate psihologic, dacă nu logic (Royston Landau — Complexity and Complexing — AD.10/72, pag. 608). Trecearea extrem de dificilă de la simplu la complex, de la liniar la multidimensional, de la lanțuri simpliste deterministe la stări probabiliste (contingența fundamentală) a determinat o reorientare în știință: — trecerea de la atomism (analitism) la logica holistă, — creșterea influenței teoriei generale a sistemelor, — emergența problemei valorilor (referențial), — descriere «mixtă» în termeni de substanță, energie, informație și structură a întregului.

Ideea centrală este exprimată de teoria sistemelor: un organism, un sistem de părți interrelaționate sau unități relaționate altor unități printr-o formă de ordine descriptibilă. Natura deschisă a unor sisteme (Bertalanffy) a deschis astfel posibilitatea unei conceptualizări (pentru teoretician sau omul de știință) sau producerii pentru sistem (pentru designer, tehnician, arhitect etc.). Astfel, sistemul, descrie «stări de ordine» (Ross Ashby — «Există un avantaj special în a vorbi despre stări, deoarece argumentul nu cere o menționare explicită a numărului de părți ale sistemului»).

O altă încercare în demersul logic: «structura ierarhică este trăsătura de bază comună materiei și minții (...) În științe care se ocupă de configurații spațiale și de schimbările lor — ca fizica, biofizica, cosmologia — o structură ierarhică poate fi definită ca un sistem spațial în secvențe de niveluri separabile de structuri sau procese suficient de stabile, fiecare nivel fiind legat de cel puțin alt nivel, o unitate la un nivel fiind compusă din părți, fiecare fiind o unitate la alt nivel s.a.m.d. până se ajunge la o ultimă parte indivizibilă (...) Există două tendințe majore în univers: una către dezordinea dinamică (entropia) și alta către ordine tridimensională denumită de mine tendință morfică» (Lancelot Lawehite: «On the Frontiers of Science: this Hierarchal Universe»).

Aceste idei transcriu natura ordonatoare a omului — impulsionează adîncă și perpetuă către forme de organizare descriptibile ca superioare (Gheorghe Zapan: «Taxiologia, știință a organizării»; Brillouin «Randamentul informației»; Schroedinger, Quastler; «Geneza ordinii biologice din dezordinea anorganică»; Bar-Hillel: «Informația semantică»; Paul Caravia: «Diminuarea pragului energetic în transformarea gnosinformației (ca informație potențială) în acțiune».

Mediul artificial — o unitate comprehensibilă în termeni substanțiali energetici, structurali și informaționali, în echilibru dinamic cu mediul natural, în evoluție prin stări de ordine (coerență, simetrie, armonie, adecvare, organizare etc.) raportat la referențialul etic — scara valorilor — obiective — acțiune, grefat pe profilul psihosocial specific, devine astfel, din punctul de vedere al demersului logic (științific), cel puțin un subiect abordabil.

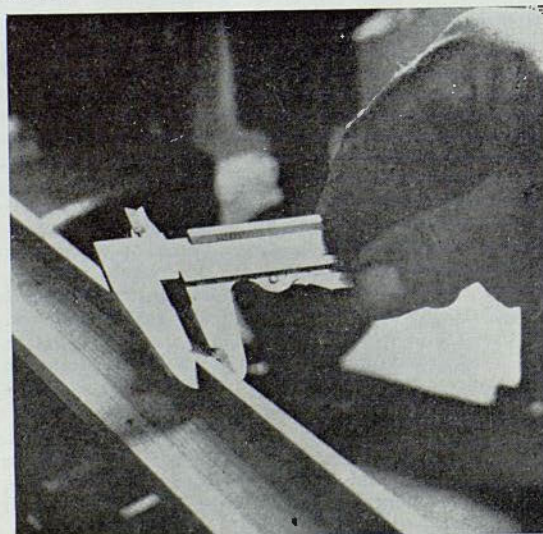
Structurile operatorii (stocare și prelucrare de date, biblioteci de programe etc.) sînt în plină constituire și se maturizează.

Dar structurile senzoriale? Acceptînd aserțiunile lui J. Piaget («orice percepție sfîrșește prin a conferi elementelor percepute semnificații relațive la acțiune»), sînt totuși necesare unele repere suficient de marcante pentru înlesnirea unei «comprehensiuni senzoriale» a dimensiunii domeniului în cauză. Vă propunem o încercare (este preferabil să fie colectivă):

— zburînd cu avionul pe oricare din rutele naționale curente, la înălțimea de 5000 de metri, avînd un canal vizual lateral de 40—60 km, veți parcurge cele mai lungi distanțe în cca o oră și jumătate. Deci, cele mai lungi distanțe se vor comprima în acest spațiu-timp. Cîteva rute intersectate dau prin extrapolare dimensiunea «trăită» a țării. Față de această experiență, propoziția: «suprafața R.S.R. este de 237 500 km²» este relativ săracă;

— bicicleta stabilește un contact durabil între percepția kinestezică (și memoria kinestezică) și distanță; rezultatul va fi o dimensiune comprehensibilă — o noțiune liniară, dar valoroasă. Sau — o excursie topografică într-o regiune mai întinsă și raportarea la hartă. Totodată apare înțelegerea «metrică» a reliefului.

Dacă în «micro», înțelegerea se acordă spontan măsurii, nu avem încă instrumentarul de reprezentare mentală a dimensiunilor în «macro». «Bunul simț» uzual eșuează în acest caz.



* (ICSID, Design Promotion, 1972)

În mod evident, aceste acțiuni se execută cu conștiința scopului urmărit — **corelarea dimensională între « învățat » și « trăit » pentru arii mari.** Aceste tipuri de experiențe duc prin cumulare la obținerea a ceea ce am putea denumi o conștiință « geografică », o latură esențială a educației și, complementar, necesară efortului logic.

Desigur că paleta acestor experimente poate fi lărgită în continuare; cum ar fi comprehensiunea reliefului, a climatului, a florei, a lanțurilor ecologice etc. Acestea reprezintă o treaptă primară.

Apoi să facem un bilanț pornind de la întrebarea: fața de suprafața țării (pe care acum o cunosc, am « trăit-o »), cât de mare este mediul artificial și, prin convenție, să facem comparația cu desfășurarea tuturor planurilor artificiale de orice natură, cu influența biologică, funcțională, energetică și ecologică (oricine poate să facă acest calcul folosind Anuarul statistic editat de Academia R.S.R.). Suprafețele principale sînt: arii industriale, de locuire, anexe, drumuri de orice fel, magistrale energetice, conducte de gaze, apă, canalizare, vehicule, garaje, grajduri și alte construcții rurale, lacuri artificiale și suprafețe irigate. Bilanțul (menționînd relațivitatea sau incompletitudinea unor date) arată surprinzătoarea cifră de 10–11% din suprafața țării, o cifră în continuă creștere prin sporirea fondurilor fixe (un procent = 2375 km²). Să o comparăm acum cu cîteva repere naturale: 1021 km² de lacuri — cca 0,48% — aproximativ 1000 km² de riuri, 53 970 km² de pădure (cca 24% în scădere cu mai mult de 10 km²/an) etc.

Dimensiunile, și deocamdată doar dimensiunile încep să devină palpabile. Dacă pe lîngă acestea intervenim cu metabolismul general al mediului (balanță apă-oxigen-energie-rază globală) apoi cu date de echilibru de tipul celor folosite în studii ecologice, vom descoperi că am fost străini (sau indiferenți) față de un subiect care se luminează treptat — țara nu este « prea mare », mediul artificial nu este « prea mare ». **Prea mare este, deocamdată, complexitatea sa.**

Căci: raportat la forța competentă și educată, mediul artificial se împarte în unități de 0,5 km²/om (dată relativă la condiția inițială).

— Găsim relații spațiale în acest mediu (deci un câmp de interes pentru arhitecți) obținem unități de cca 8 km²/om. Repetăm, datele sînt într-un anume fel convenționale, dar marchează cert aria de responsabilitate individuală (momentan mai comprehensibilă decît cea colectivă).

— « Planificarea tradițională a rămas la nivelul raționalității individuale, bazîndu-se pe părerea că, prin extensie și adicie, rezultatul se poate generaliza rațional.

Am ajuns să înțelegem, însă, că acest lucru nu este posibil atîta vreme cît extinderea și adicia nu sînt operații relevante pentru sisteme întregi » (Hasan Ouzbekhan-Large systems and their regulation).

Revenind la unele declarații inițiale, subliniem că ceea ce am intenționat este mai degrabă o metaforă decît o relație strict ordonată ce se adresează conștiinței colective.

De altfel, iminența conștiinței unitare se impune de la sine. Glas al acestei conștiințe, concepția design își permite să pună aceste întrebări ca o punte aruncată peste trecătoare diferențe sau discriminări de limbaj și specialitate relativ la ardentă problematică a omului. În final, o sugestie matematică:

Problemă: dacă pe un lac cresc nuferi albi, și știm că în fiecare zi dintr-un nufăr se nasc doi, în ce moment lacul va fi acoperit la jumătate cu nuferi?

(C) o zi înaintea acoperirii complete cu nuferi)



DESIGN ÎN INDUSTRIE

Design de produs și design social sînt două tendințe apărute în ordine istorică, care coexistă și azi, avînd fiecare reprezentanții și adepții săi. Designul de produs, cu etapele și fluctuațiile sale, a fost baza de experiențe și cercetări prin care s-a observat că poate fi folositor, dar și dăunător. S-a observat că un plus de eficiență, planificare și control este binevenit în cazul obiectelor, dar și în cazul sistemelor complexe, cum ar fi colectivități, situații, medii.

Ne-am ocupat în paginile precedente de aceste implicații sociale ale designului. Deoarece la nivel de produs nu se înțelege pretutindeni același lucru despre design, și aceasta chiar în țările puternic industrializate, ne-am propus să urmărim locul și intervențiile designului de produs, în situația întreprinderilor care-l aplică de mai mult timp. Subliniem că tot ceea ce urmează se referă strict la designul de produs.

A. CE ADUCE DESIGNUL?

Designul este o activitate creatoare avînd ca scop determinarea calităților formale ale obiectelor produse industriale. Aceasta nu privește numai calitățile exterioare, ci mai ales raporturile de structură și de funcțiune care transformă un sistem într-o unitate coerentă, atît din punctul de vedere al producătorului, cît și al consumatorului.

— În cadrul unei întreprinderi, designul întărește imaginea de marcă, creînd un stil propriu, unitar, pentru a fi recunoscut și destul de divers la nivelul fiecărui produs. El permite mobilitatea acestei imagini în timp, adaptîndu-se evoluției permanente a pieței. Prin formă, culoare și limbaj comun, ea evocă sau amintește clientului potențial calitatea serviciului. Această imagine se creează la nivelul produsului și al condiționării lui. În condițiile în care produsele apar și dispar în ritm accelerat, numai imaginea de marcă a întreprinderii — în același timp fixă și evolutivă — poate răspunde imperativelor în continuă schimbare.

— Designul este un factor de scădere a prețului și costului. Un design repune, bineînțeles, problema produsului în totalitate. Forma și structura sînt analizate atent în scopul eliminării elementelor în plus, simplificării și raționalizării. Rezultă o scădere aproape automată a costului și o posibilitate de a reduce prețul.

— Designul este un factor preponderent în inovația comercială. Aceasta se datorează și influenței model, dar nu în aceeași măsură la toate produsele. Se observă totuși că procentul de produse originale, față de cele reînnoite, este foarte mic.

— Designul este un factor de ameliorare funcțională. Prin considerarea factorilor psihologici și ergonomici duce la ameliorarea estetică a produsului, iar în final la o ameliorare a funcțiunii și o mai bună adaptare la om.

B. NIVELURILE DE INTERVENȚIE ALE DESIGNERULUI

În funcție de intervenția designerului se va vorbi de stilism sau design. Stilismul este modul de intervenție tardiv și superficial. Designerul este chemat să « mascheze » defecte prea aparente, să « machieze » produsul. În cele mai multe cazuri, compromite ideea designului adevărat, care rămîne o tehnică precisă, care trebuie să intervină de la început în conceperea produsului pentru a putea acționa în adîncime la niveluri bine definite.

IRLANDA — ATELIERUL DE DESIGN DIN KILKENNY — Interesul pentru designul industrial a început să se manifeste în Irlanda în jurul anilor 1950. Semnalul de alarmă a fost tras de exporturi. S-au constatat deficiențe grave în atitudinea guvernului, a performanțelor industriei și în educația în domeniul artei. Ca urmare, guvernul a pus la dispoziție fonduri pentru:

- crearea unui departament în cadrul Ministerului pentru Export, cu rol de consultare și promovare în domeniul designului;
- înființarea Atelierului de design din Kilkenny;
- prevederea educației vizuale în școli;
- reorganizarea și reconstruirea Colegiului național de artă sub forma unui Colegiu de artă și design;
- garanții financiare în industrie pentru 50% din cheltuielile ce rezultă ca urmare a folosirii consultantilor în design industrial și a designerilor.

CANADA — CONSILIUL NAȚIONAL DE DESIGN — Ideea de bază a planului de asistență în domeniul designului industrial pus în aplicare de Departamentul Federal al Industriei, Meseriilor și Comerțului din Canada, este de a ajuta industria în dezvoltarea propriilor sale facilități în domeniul designului și de a încuraja inovația în design. Asistența se acordă pentru proiecte de scurtă durată și reprezintă 50% din cheltuielile legate de designul industrial, operațional și administrativ.

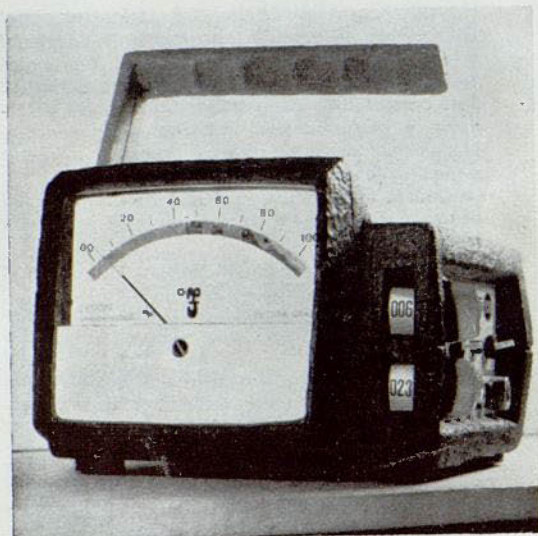
Altă activitate în promovarea designului în Canada — bursele oferite de Consiliul Național de Design și Departamentul Industriei, Meseriilor și Comerțului pentru promovarea educației în domeniul designului industrial în Canada.

R. F. GERMANIA — CENTRUL INTERNAȚIONAL DE DESIGN — I.D.Z. — În 1969, centrul a organizat un concurs cu tema « Cum trebuie să se schimbe lumea noastră și cum trebuie să se schimbe mediul nostru ambiant în așa fel încît copiii să se poată naște și crește în ele eliberate de spaimă, neliniște și amenințarea mutilării? » cu intenția de a găsi persoane interesate în această problemă din rîndul cărora să se formeze ulterior un forum care să se ocupe de aceasta în continuare. Au luat parte 218 de participanți — majoritatea ziariști, arhitecți, designeri, oameni din învățămînt, studenți și casnice — din rîndul cărora au fost aleși 56 pentru a participa la activitățile forumului.

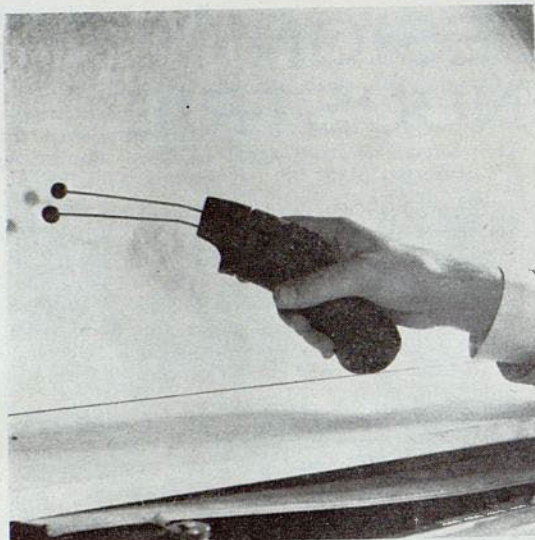
S.U.A. — SOCIETATEA AMERICANĂ A DESIGNERILOR INDUSTRIALI — O serie de proiecte au fost propuse de Societatea americană a designerilor pentru a fi susținute de Alocația națională pentru artă din S.U.A., ca urmare a recunoașterii faptului că « Industria, guvernul și diferitele categorii de public știu prea puțin despre potențialul funcțiunilor designului, despre capacitățile lui, efectele lui catalitice și avantajele aplicării lui atunci cînd este făcută cu pricepere ».

Propunerile au fost următoarele:

- definirea domeniilor de aplicare a designului;
- trecerea în revistă a situației educației în domeniul designului industrial;
- punerea la punct a unui « Manual de protecție » a produselor, care va deveni un ghid autoritar pentru toți cei ce activează în domeniu;
- centralizarea informațiilor provenite din diverse surse;
- redactarea unei serii de proiecte interdisciplinare;
- redactarea unui ghid al designului de calitate, pentru consumatori;
- redactarea unei legislații pentru domeniul designului.



11



12

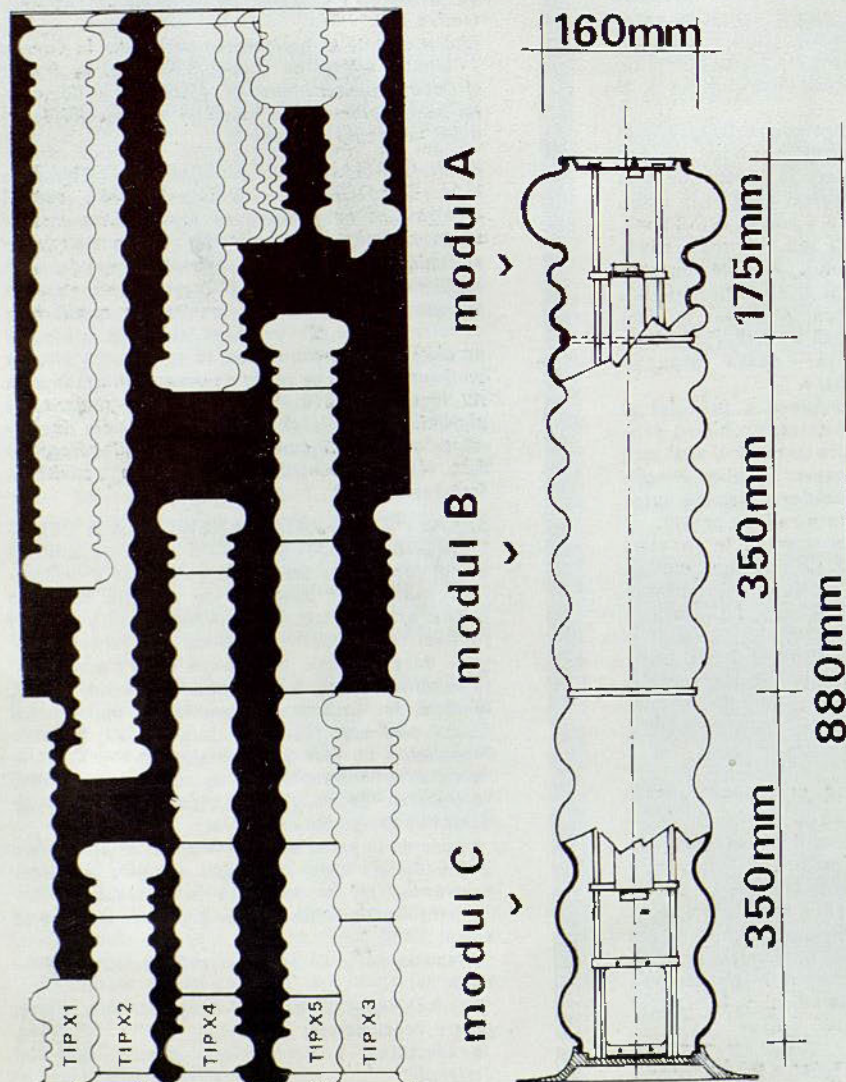


13

TERMOMETRU INDUSTRIAL APARAT ELECTRONIC DE MĂSURAT VIBRAȚIILE

Design: cond. arh. I. VELICU și R. BALOC Coordonator: arhitect GHEORGHE CIOBOTARU Institutul central de cercetări electronice

14



CORPURI DE ILUMINAT

Design: arhitect **FLORIAN DUMITRIU**

Întreprinderea de producție auxiliară a Trustului « Carpați »

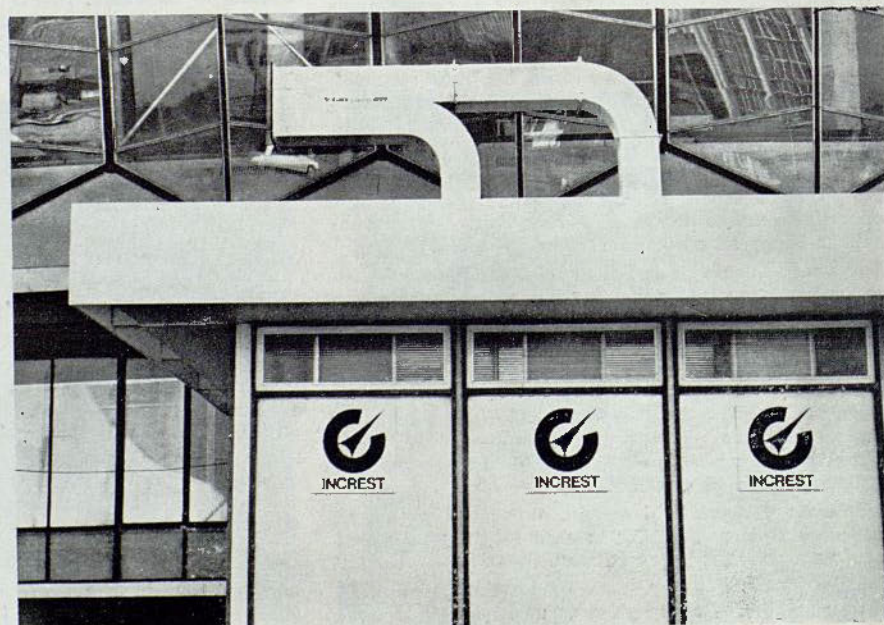
Corp de iluminat din elemente modulate de sticlă. Se folosesc trei elemente modulate de sticlă opal, care, suprapuse în diverse moduri, pot forma variante de corpuri de iluminat de masă, de pardoseală sau suspendate (cu tuburi de 14, 20, 40, 65W).

INDUSTRIE

Design: arhitect **MIRCEA MUREȘAN**

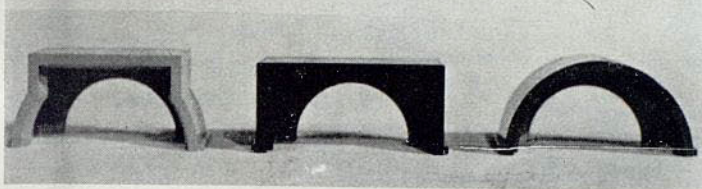
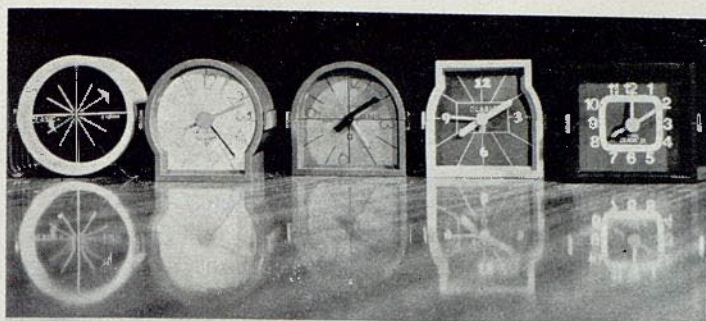
Institutul național pentru cercetare științifică și tehnică — INCREST

Sistem de ventilare cu exhaustoare de tipul EJEX COANDĂ 1000, în cadrul unui laborator de analize chimice.



15

30



CEASURI DE MASĂ

Design: arhitect **MARIAN VIL-
LA, EUGEN NICOLCEV**

Centrul de estetică al produselor
industriale ușoare

Folosind principiul « combinărilor
de module funcționale », s-au rea-
lizat ceasuri de masă, care sînt
construite din trei module repre-
zentînd jumătățile carcaselor rea-
lizate din materiale plastice prin
injectare. Aceste module permit
obținerea a șase forme diferite
de ceasuri.

16

« PIA 4 », UN NOU TIP DE PLANȘETĂ

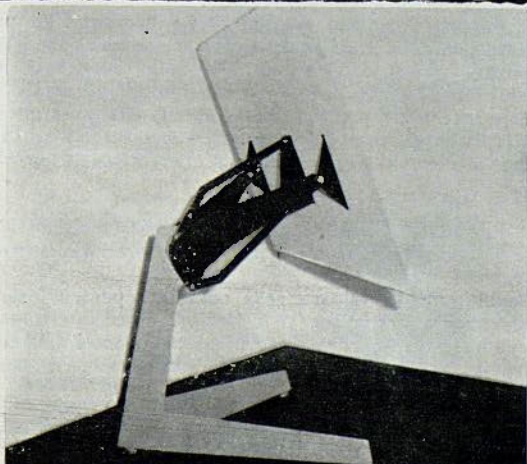
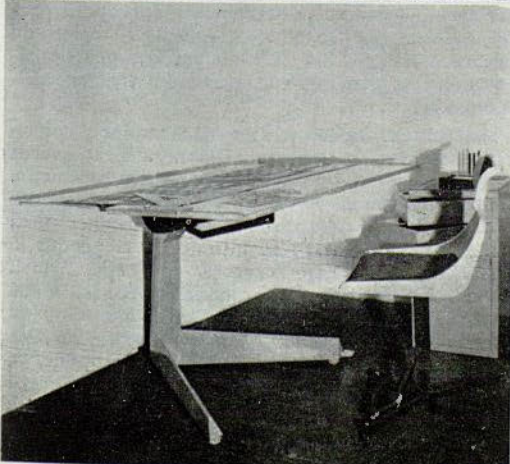
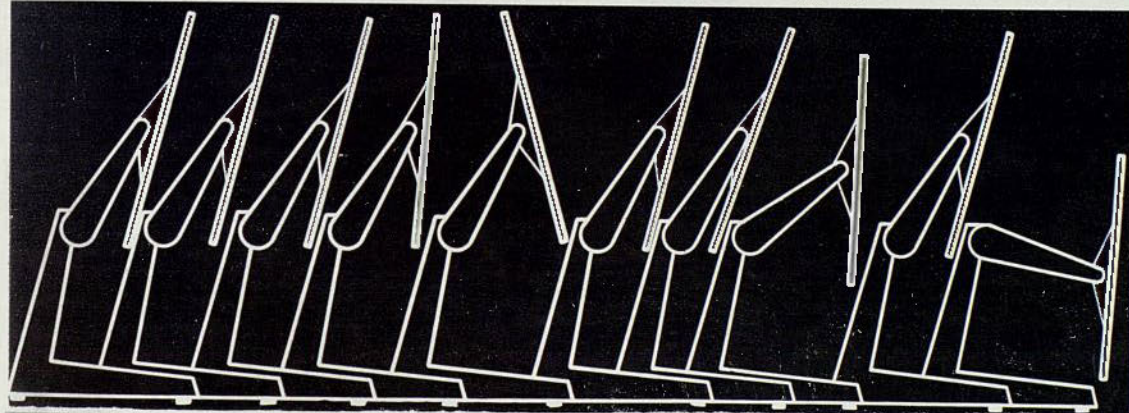
Design: **IORGU NICOLAE GRIGORE**

Întreprinderea auxiliară de producție a Trustului « Carpați »

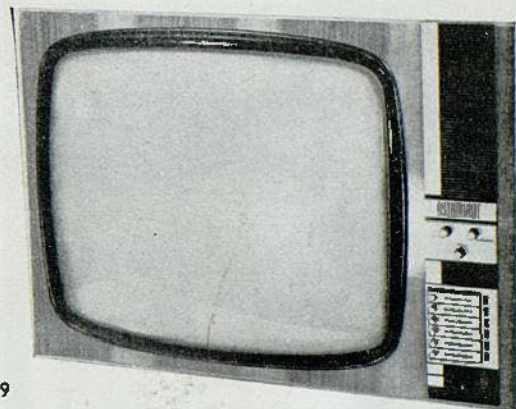
— Stativul planșetei este o construcție metalică confecționată din tablă ambutisată și este prevăzut cu un mecanism de echilibrare cu resort, care, prin eliminarea contragreutăților, duce la o reducere a greutății întregului ansamblu, de la cca 100 kg (planșeta existentă), la 40 kg cu avantajele: importantă economie de metal, sarcini reduse pe planșeele birourilor de proiectare etc.

— Atît mișcarea pe verticală cît și înclinarea planșetei se fac cu un efort minim, iar prin apăsarea ușoară a unei pedale se obține un blocaj eficient.

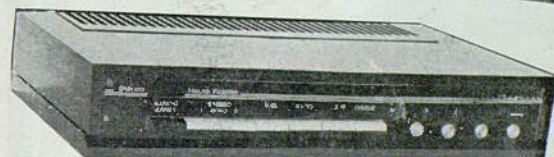
— Planșeta poate fi poziționată orizontal de la înălțimea uzuală de 0,85 m la 1,20 m.



18



19



20

RADIO — TELEVIZOARE

Realizate de Uzinele « ELECTRONICA »

Design: arhitect **SIMONA TĂNĂȘESCU**

18. RR GLORIA — Primul radioreceptor autoportativ, 5 game de undă, complet tranzistorizat. Structură nouă, tip clopot. Casetă de polistiren injectat, cu multiple posibilități de diversificare. Ornamente de aluminiu eloxat. Cromatică îmbunătățită de cerneluri cu pulbere metalică. Dimensiuni 325 x 195 x 80 mm. « Cel mai frumos produs românesc », cum a rezultat din ancheta TIB '72.

19. TV ASTRONAUT — Televizor staționar, parțial tranzistorizat, diagonala de 65 cm, echipat cu selector de canale cu taster românesc. Măști frontale modulate injectate din polistiren. Ornamente de aluminiu finisat mat pe casetă de lemn furniruit. A obținut premiul « cel mai frumos produs » EREN 1971.

20. AMPLIFICATOR 2 x 40W stereo pentru audii de înaltă fidelitate. Structură constructivă portantă. Capac de lemn furniruit, placa de serviciu din PVC mulat. Frontul comenzilor de aluminiu eloxat colorat.

OLIVETTI

Societatea Olivetti este unul dintre promotorii acțiunilor de coordonare și unificare a imaginii pe care o prezintă marelui public, prin construcțiile sale administrative și industriale, produsele sale, comunicațiile publicitare, prin inițiativele publice și sociale pe care le încurajează. Olivetti a antrenat și alte mari întreprinderi preocupate de a avea o identitate în țesătura din ce în ce mai densă a comunicațiilor verbale și audio-vizuale.

Aspectul arhitectural

Arhitectura industrială este expresia unui sistem de valori indivizibile. O uzină bine concepută asigură armonia muncii pe toate planurile. O construcție funcțională introduce în contextul său urban un element creator, a tensiune utilă și o oarecare legitimitate. Olivetti a beneficiat de unele dintre marile concepții contemporane în materie de arhitectură și urbanism, preferind mai ales arhitecți tineri, capabili de a optimiza integrarea funcțiunii și planului de amenajare conform vederilor întreprinderii.

a) Nivelul funcțional

Se acționează la nivelul funcțional prin căutarea maximei simplități — una dintre cheile designului — și a unui mai bun echilibru al structurilor și funcțiunilor, urmărindu-se:

- organizarea internă optimală;
- organizarea produsului finit, potrivit cerințelor consumatorului;
- revizuirea funcțiunilor existente;
- crearea, eventual, a unor funcțiuni noi.

Produsele sînt tot mai complexe, tehnologiile tot mai avansate. Designerul trebuie să fie la curent totdeauna. Chiar dacă nu-l înlocuiește pe inginer el trebuie să fie capabil să-l urmărească și uneori să-l devanseze în creativitatea sa — în orice caz să dialogheze cu el. Trebuie să fie la curent cu imperatiile psihologice și fiziologice ale produsului, deci trebuie să aibă un orizont larg și la zi.

b) Nivelul estetic

Un produs trebuie să fie util și frumos. Frumusețea lui reiese dintr-o perfectă adaptare la funcțiune și mediu. Căutarea acestei forme a frumuseții este rațiunea majoră de a fi a designului. Intervenția sa decurge dintr-o matematică precisă, deoarece ea face apel la logica internă a produsului. Ea relevă, de asemenea, creația artistică pură. Același produs nu va fi niciodată «văzut» la fel de doi designeri. Diferența e dată de defectele și calitățile proprii personalității, de tipurile de înțelegere a problemei și de intuiția lor. Totuși, «frumosul util» e definit de un număr de elemente imuabile (unitate, sobrietate, sentimentul perfecțiunii etc.).

c) Nivelul semantic

Obiectul este limbaj sau ar trebui să fie. El servește de intermediar între «eu» și lumea înconjurătoare, fiind expresia ambelor. E simptomatic de constatat că astăzi, cînd se spune că viața este obositoare, mobilierul este conceput în întregime în vederea liniștii și odihnei. Fotolii adînci care izolează, mobile simple și puține, care permit meditația. Culoari vesele și vii, elemente care se juxtapun ca într-un joc de construcții, în primul rînd ludice. Un univers interior care permite în același timp omului să se regăsească.

d) Nivelul marketing

Designul este strîns legat de marketing, mai ales de marketingul de inovație. Un studiu serios nu se poate face pînă nu sînt cunoscute:

- situația actuală a întreprinderii și în special constrîngerile: fabricare — finanțare — dezvoltare;
- studiul pieței — nevoile consumatorului, conjunctura;
- evoluția probabilă a întreprinderii;
- politica generală a întreprinderii;
- politica de produs etc.

În general, produsul trebuie să fie prezentat ca un produs unic și original, chiar (mai ales) dacă sînt produse similare pe piață. Designerul trebuie să-i scoată în evidență tocmai atuurile. A face design într-un domeniu unde este puțin practicat contribuie la cîștigarea pieții și la întărirea imaginii de marcă; a face într-un sector unde a devenit practică curentă reprezintă o necesitate.

C. PLANUL POSIBIL AL UNUI STUDIU DE DESIGN*

Pot interveni modificări în funcție de produs și întreprindere. Planul pune în valoare grija constantă pentru interdependența acțiunilor și relațiilor. Fiecare element trebuie să se integreze în cadrul politicii globale dinainte definite, la care designerul trebuie să participe cît mai devreme posibil.

1. STUDII PRELABILE

- piața (nevoi — conjunctură);
- produs (comparații — posibilități);
- imagine de marcă;
- fabricație.

2. INFORMAȚII COMPLEMENTARE

- vizita designerului în uzină;
- vizitarea punctelor de vânzare.

3. DETERMINAREA RESPONSABILITĂȚILOR

- din partea designerului;
- din partea întreprinderii.

4. PUNEREA LA PUNCT A PLANURILOR DE INTERVENȚIE

- succesiunea etapelor;
- cheltuieli;
- costuri.

5. REALIZAREA PRODUSULUI

- primele studii;
- machete succesive;
- alegerea machetei definitive (după teste comparative).

6. LEGĂTURA CU PROGRAMELE PUBLICITARE ȘI DE PROMOVARE

D. REZULTATUL AȘTEPTAT DE LA DESIGN ÎN ÎNTEPRINDERE

Se manifestă pe mai multe planuri:

a) Pe planul producției materiale. Marea majoritate a întreprinderilor așteaptă de la design o micșorare a costului de producție prin creșterea productivității.

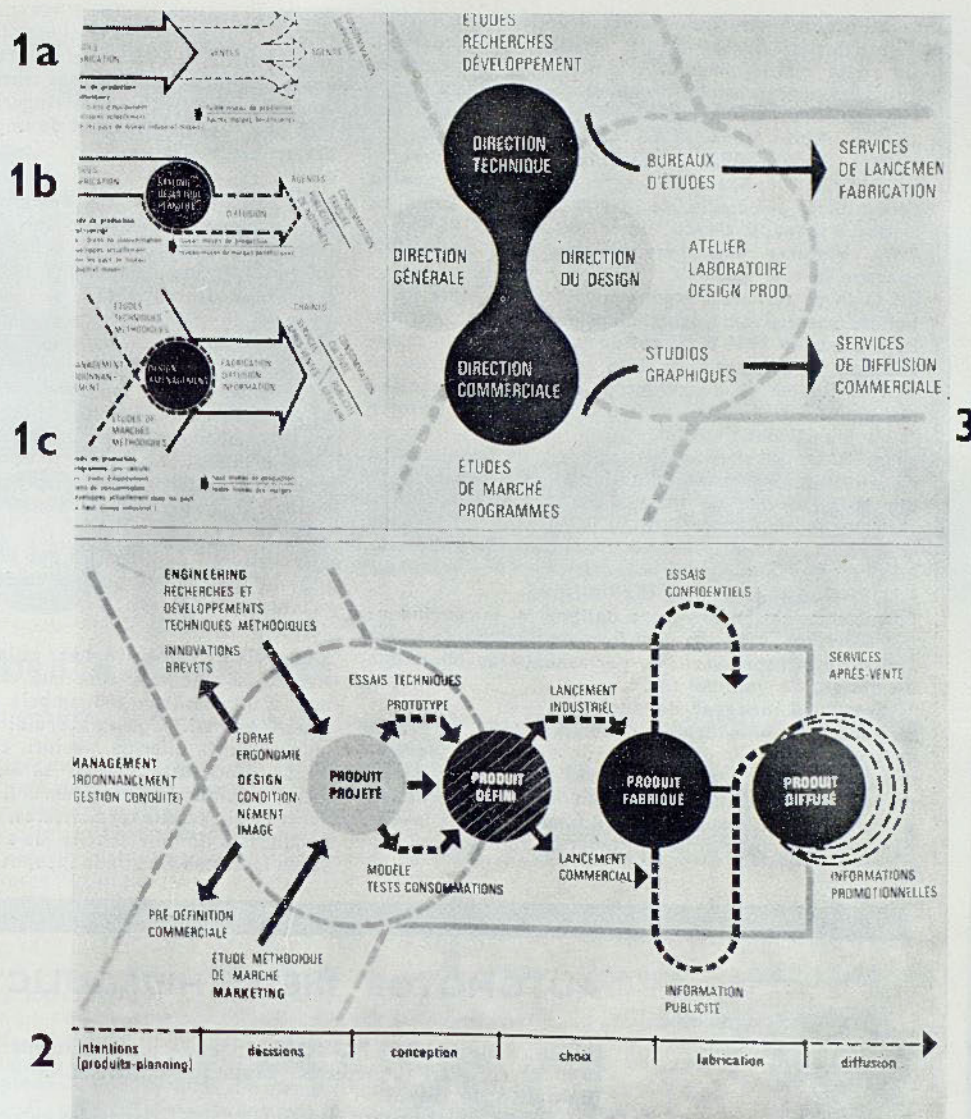
Factorii productivității designului industrial sînt: reducerea volumului produsului, armonizarea sau simplificarea culorilor, reducerea reperelor, limitarea unor operații ale fabricației, utilizarea maximă a materialului prin limitarea deșeurilor, căutarea unor noi materiale metode și tehnici de ameliorare a calității pentru un cost egal sau mai mic, căutarea standardizării formelor și materialelor.

b) Pe planul comercializării produselor se așteaptă o creștere a vânzărilor și o rentabilitate comercială integrată direct în produs, o rentabilitate comercială prin calitățile funcționale de folosire și prin condiționare (prezentare), precum și prin scăderea prețului de cost. La prima vedere poate să pară mai puțin importantă rentabilitatea comercială indirectă dată de calitățile funcționale de folosire. Or, tocmai acestea sînt elementele care duc la cîștigul cel mai important pentru întreprindere: fidelitatea față de marcă este bazată pe satisfacția clientului.

c) Pe planul mentalității în întreprindere. Introducerea designului în întreprindere are ca efect în general dezvoltarea unei stări de spirit noi, unei mentalități noi. «Totul s-a reluat în considerare, de la amenajarea unor birouri, culoarea pereților, pînă la aranjarea uneltelor. Am constatat un fenomen de osmoză, de grijă pentru perfecționarea concepției produsului, urmată de cercetarea soluțiilor logice de simplificare a muncii, din care au profitat productivitatea și ambianța generală a muncii și implicit rentabilitatea întreprinderii.»

d) Pe plan estetic. De obicei, estetica formelor și culorilor este considerată importantă pentru promovarea vânzărilor și a produsului și mai puțin pentru producție. Se pune mai puțin accentul pe unitatea de expresie între produs și manifestările anexe. Absența unei politici generale a calității se întinde de la produs la manifestările anexe care creează reputația firmei. Scopul unei întreprinderi este, într-adevăr, să-și vîndă produsele, dar acesta presupune în primul rînd ca produsele să corespundă nevoilor pieței și să satisfacă exigențe de calitate. Paralel, vînzarea presupune ca firma să fie cunoscută, să aibă o identitate netă, care s-o distingă. Apare foarte important ca întreprinderea să aibă un nume pe piață, să se creeze o unitate de stil între produs și manifestările anexe.

* L'usine Nouvelle — Special Printemps 1971.
Cahier I.D.E.E. nr. 2/1970.



DESIGN ȘI DEZVOLTARE INDUSTRIALĂ

E tentant să se lege existența designului de nivelul industrial atins de o țară. Dar mai trebuie, încă, înțeles sensul cuvântului pentru a nu fi confundat cu stilul sau stilism. Aceste patru grafice situează existența și nivelul de intervenție al designului.

1 a. Modul de producție este rudimentar, nivelul producției slab, dar beneficiile importante. E cazul producției de bunuri de echipament în țările cu nivel industrial mediu. Designul nu există.

1 b. Modul de producție este mai avansat. Nivelurile producției și beneficiile sînt minime. E cazul bunurilor de consum în țările cu nivel industrial mediu. Stylingul intervine la sfîrșitul procesului de producție.

1 c și 2. Modul de producție este programat, nivelul de producție ridicat, dar beneficiile slabe. Acestea sînt bunurile de echipament și de consum în țările cu un înalt nivel industrial. Designul nu poate să nu fie prezent, el intervenind la confluența studiilor tehnologice și comerciale.

3. Într-un context industrial evoluat, itinerariul unui produs urmează un drum jalonat, printre altele și de design. Se observă că designul poate interveni foarte devreme, la nivelul deciziei.

E. POLITICA ÎNTEPRINDERII ȘI COSTUL DESIGNULUI

Cu cît caracterul de noutate al unui produs este mai accentuat și costul de cercetare mai ridicat, cu atît costul designului va fi mai scăzut față de costul total. Este evaluat la 2 sau 3% din cheltuielile de producție, dar totul depinde de complexitatea problemei și de mărimea seriei de conceput.

Modelul cel mai ergonomic este adeseori la fel de scump ca cel mai luxos. Designul tinde să ridice «prețul psihologic» al produsului punîndu-i în valoare calitatea.

Este un mijloc eficace de promovare a vânzărilor, căci este și căutarea unei mai bune comercializări. Curent, după aplicarea tehnicilor designului se obțin creșteri de 30%, existînd posibilitatea de a atinge 100%.

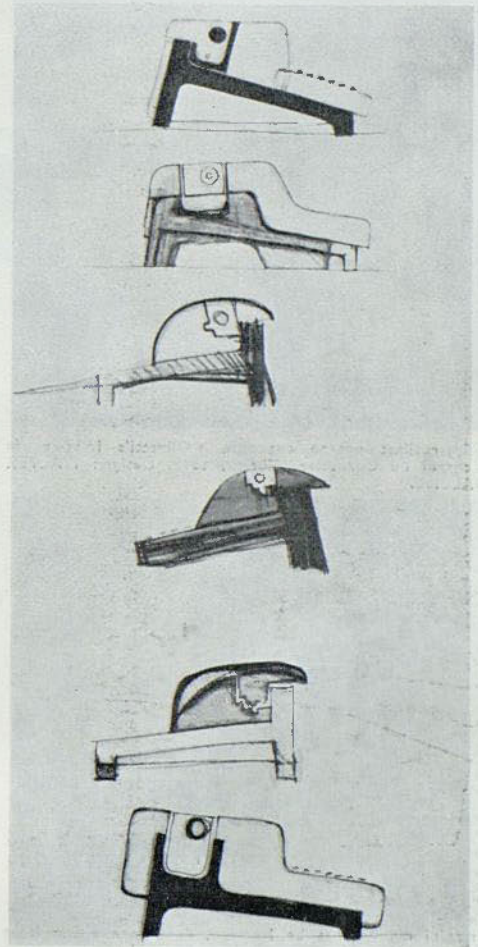
Cîteva exemple citate de revista belgiană **Infor Design**, dintr-un studiu al Institutului belgian de design:

1. O firmă de țesături care produce numai articole așa-zis clasice s-a aflat, în 1957, în fața necesității de a-și sporii beneficiile și cifra de afaceri pentru a supraviețui. Făcînd o anchetă serioasă, firma alege și angajează un designer. Studiază cu el o nouă orientare și

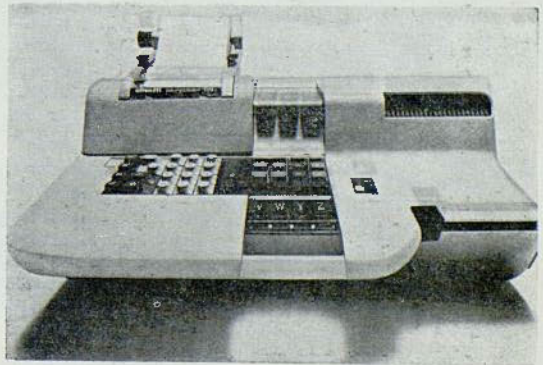
Studiul de design pentru produs

Din punctul de vedere al designului, responsabilitatea artistului și imperativele creației au fost puse înaintea altor argumente.

Designerul este chemat să opereze pe două planuri pe care trebuie să știe să le concilieze: cel artistic, care depinde de personalitatea și conștiința sa estetică și cel al pactului pe care-l face cu mașina, cu industria care produce și persoana căreia îi este destinat produsul.



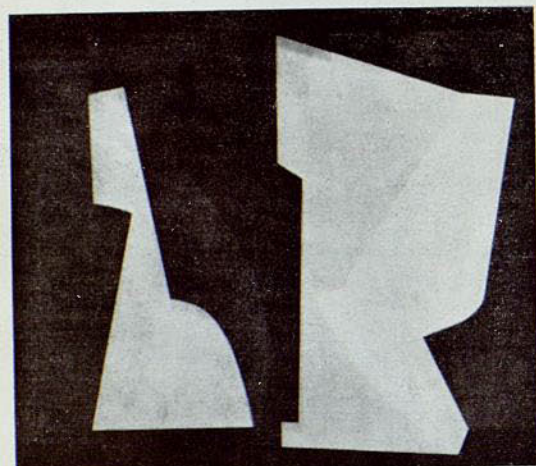
23



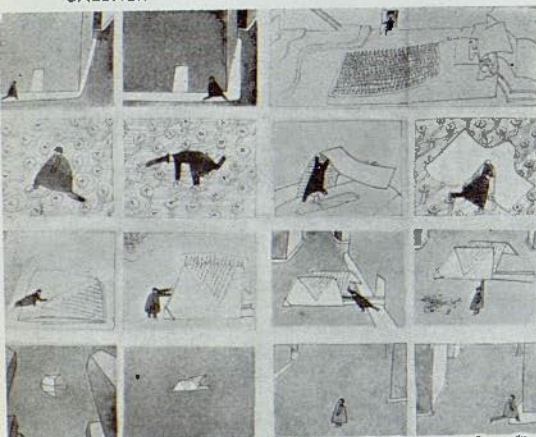
Programma 101. Primul calculator electronic de mäsă.
Design: MARIO BELLINI și MARCO ZANUSO

Imaginea de marcă a întreprinderii

Subiectele tratate de publicitate prin imprimate — anunț, afiș, prospect etc. — sînt: mașina, aplicațiile, caracteristicile, avantajele sale. Scopul: a informa. În zilele noastre, un mesaj verbal nu poate fi conceput fără un aport vizual și de aceea se întâlnește deseori interacțiunea textului imaginat cu imaginea verbală. Tendința este de a folosi un limbaj unic compus din date și semne grafice, tipografice, fotografice, pentru a traduce un mesaj de informații prin diverse « media ».



24 Afiș realizat pentru expoziția «Olivetti's Image», la Centrul Le Corbusier, Zürich, 1969. Design: WALTER BALLMER



25 Imagini din broșura Le Message, după care a fost făcut un film. Design: JEAN MICHEL FOLON

scoate șase luni mai târziu o colecție de țesături moderne de înaltă clasă. Succes imediat în S.U.A. și Scandinavia. Cu toate marile dificultăți de a adapta mentalitatea de rutină a personalului la noile fabricații, firma perseverează. Creșterea vânzărilor se cifrează astfel:

anul	1956	1957	1958	1959	1960	1965
vînzare	100	109,2	156,3	167	203,6	279,9

II. O firmă de aparate electrocasnice aplică pentru prima oară principiile designului în 1957. Cifra de afaceri a firmei a crescut de la 100 în 1957 la 413 în 1965. Vânzarea unei friteuze restudiate s-a triplat aproape în trei ani.

III. O firmă franceză expune în 1950, la Tîrgul de la Londra material radiologic și nu primește nici o comandă. Ea prezintă în 1951 la Tîrgul de la Bruxelles, un material nou, la concepția căruia a colaborat un birou de design. Revine cu un carnet de comenzi reprezentînd mai multe luni de lucru pentru uzină. Direcția atribuie cauza muncii designerului.

IV. În R. D. Germană, o întreprindere de mase plastice dă la studiat departamentului de design al Universității din Halle servicii de masă. Cifra de vînzare a unui serviciu de ulei-oțet crește de la 773 000 DM în 1959 la 2 300 000 DM în 1963. Articolul standardizat este adoptat de cantine și autoserviri.

F. DESIGNERUL ÎN ÎNTEPRINDERE

Formele de colaborare între designer și întreprindere pot fi diverse. Alegerea unei formule depinde de caracteristicile întreprinderii, de permanența nevoilor sale de design, de volumul lor.

1. Serviciul integrat de design

În general, puține firme au această soluție. În Franța se pot cita cca 20 de ateliere de design cu adevărat integrate (1971). Aceste ateliere cuprind un minim de patru persoane (un designer, un desenator machetist, un tehnician, un documentarist), fiind de la sine înțeles că numărul trebuie să fie în raport cu volumul producției.

Pe de altă parte, politica întreprinderii trebuie să fie orientată spre viitor. Designul integrat este atunci o alegere definitivă. O astfel de echipă poate să se integreze perfect în structura întreprinderii, deoarece cunoaște obiectivele, constrîngerile, persoanele. Există însă riscul rutinei, al lipsei de impuls și, în final, al unei creativități reduse.

2. Serviciul extern de design

Întreprinderea poate face apel la specialiști din afară pentru o problemă bine definită și pentru un timp limitat. În Franța, de exemplu, se recurge la următoarele trei grupe de specialiști:

a) Cabinet de design independent. Avantajele sînt multiple: nu este supus unor presiuni interne, are o privire nouă și o experiență vastă. Faptul de a fi lucrat la produse similare nu este un handicap.

b) Agenție de publicitate. Multe agenții au un studio apt să elaboreze grafisme de calitate. Dar, în ciuda unor pretenții, nu poate fi vorba despre design. Ea poate fi un ajutor prețios pentru rezolvarea problemelor simple și chiar să colaboreze într-un cadru mai vast.

c) Fabricanții de ambalaje pot să aducă un ajutor prețios, în ipoteza că au un colectiv valoros și cunosc realitățile produsului.

3. Serviciul semiintegrat: colaborator permanent

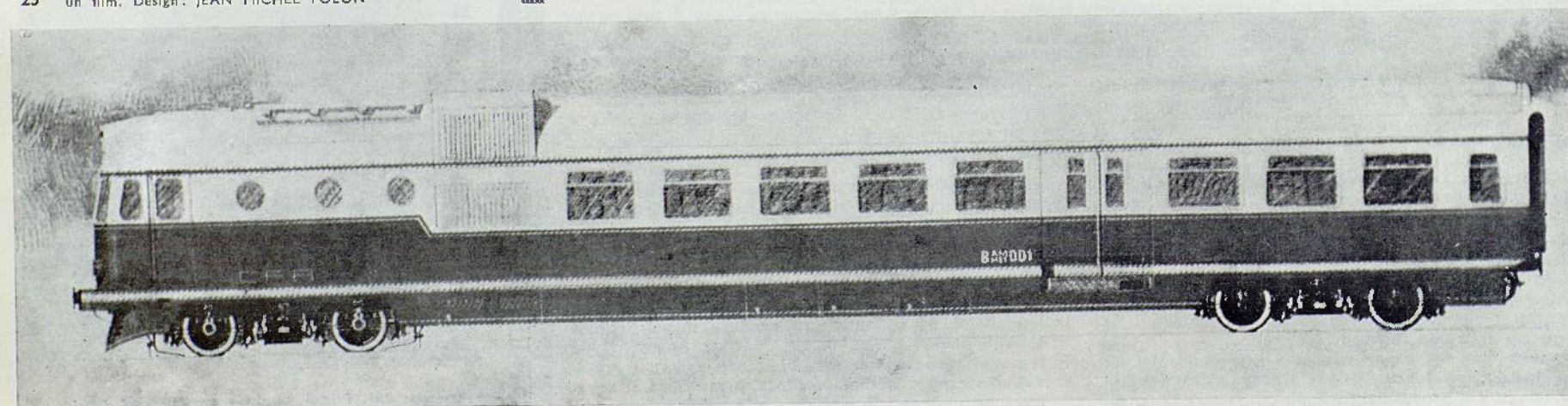
Această soluție este apreciată ca fiind pe departe cea mai avantajoasă pentru ambele părți, dar nu e încă foarte extinsă. Colaboratorul extern i se clarifică obiectivele la diferite niveluri, cărora el li se conformează. Deci, este necesar să se definească cadrul de lucru. Lăsîndu-i-se designerului libertate și suplețe pentru a-și exercita creativitatea, e nevoie, de asemenea, să cunoască limitele precise ale acțiunii sale. Întreprinderea își asumă încă de la început unele responsabilități.

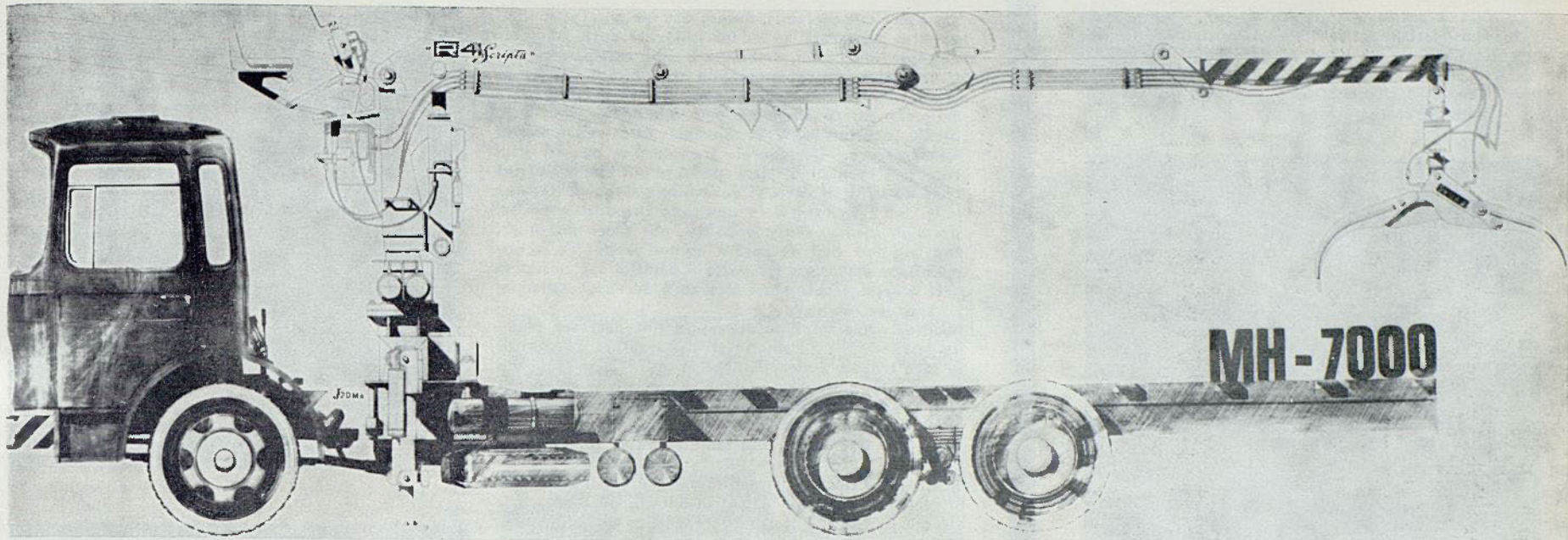
AUTOMOTOR DIESEL HIDRAULIC 800 CP

Design: arhitect **ION POROJAN**; șef de proiect: inginer **IOAN NAN**; Institutul de cercetări și proiectări « Faur » — C.I.U.T.M.R.

Elemente de temă:

- folosirea obligatorie a vagonului C.F.R. clasa a 2-a necompartimentat, existent în dotare;
- rama automotoare alcătuită din două vagoane motoare și unul sau două vagoane remorcă;
- capacitate 200—300 de persoane;
- transmisie hidraulică;
- viteză maximă 120 km/h.





MACARA HIDRAULICĂ MH 7000

Design: arhitect **ION POROJAN**; șef de proiect: inginer **MARIN MUNTEANU**; Institutul de cercetări și proiectări «Faur» — C.I.U.T.M.R.

Utilaj de mare capacitate, destinat lucrărilor din exploatarea forestieră, pentru încărcarea și descărcarea materialului lemnos sub formă de catarge, bușteni secționați, lemn despicat în vrac sau containerizat. În funcție de specificul lucrărilor, poate fi echipat cu greifer sau cu cîrlig de sarcină.

Utilajul poate fi folosit și în domeniul transporturilor de mărfuri, în sectorul construcțiilor industriale, energiei electrice, minelor și petrolului, în agricultură sau oriunde se manipulează și se transportă materiale grele cu mijloace auto de mare tonaj.

Elemente de temă:

— rotirea coloanei, acționarea brațului de ridicare, telescoparea brațului, calarea, manevra greiferului se vor executa hidraulic;

— posibilitatea rabaterii (împachetării) brațului de ridicare, pentru reducerea gabaritului, în cazul deplasării utilajului în stare «neîncărcat»;

— comanda echipamentului de ridicare și manipularea se vor face din exterior, cu posibilități de confort pentru muncitor și cu vizibilitate maximă;

— echipamentul de ridicare-manipulare se va amplasa pe autocamionul ROMAN F-12245 DF și pe autocamionul forestier ROMAN F-12215 DFS, din producția internă de serie;

Prin comparare, verificare și calculul secțiunilor critice a rezultat ansamblul general.

Postul de comandă a fost amplasat în punctul cu vizibilitate totală față de brațul de ridicare, iar scaunul conducătorului și aparatele de control asigură confort sporit personalului manipulant în condiții de deplină securitate. S-a avut în vedere imposibilitatea efectuării unor operații care, în funcție de situațiile de lucru, pot pune în pericol siguranța utilajului și a personalului de deservire. De exemplu: comanda decalării se efectuează de la sol și nu din postul de conducere; nu se pot executa două operații de la două manete alăturate.

Comenzile specifice utilajului de ridicare fix sau rotitor, deprinderile normale ale omului în procesul muncii, succesiunea firească a unor operații de ridicare-manipulare, condiții de presiuni și debite ale echipamentului hidraulic au stat la baza alcătuirii schemei de comandă și control.

S-a avut în vedere, în conformitate cu normele în vigoare privind utilajele de ridicat, realizarea unei cromatice adecvate, instalarea unor mijloace de semnalizare acustică și vizuală în timpul lucrului, iluminatul punctului de acționare a echipamentului de prindere pe timp întunecos, mijloace suplimentare de semnalizare rutieră în timpul deplasărilor.

G. PROBLEME DE COMUNICARE

Munca într-o echipă de design — exterioră sau integrată întreprinderii — se face în strînsă legătură cu diverse sectoare ale întreprinderii, tehnice și comerciale în special. Aceasta ar putea fi o ocazie de confruntare și schimb de experiență, dar se pun și probleme de comunicare și înțelegere.

a) Cu tehnicienii. În dialogul tehnician-designer, aprofundarea problemei este diferită. Există o opoziție între primul, care este, mai ales, om de analiză și logician, și al doilea — om de sinteză. Designerul are, conștient

sau înconștient, în cap modele. El încearcă să definească ceea ce convine mai bine produsului și mediului.

Demersul unuia pleacă din interior și duce, prin subansambluri, spre exterior. Demersul celuilalt pleacă din exterior și duce la adaptări interioare.

Tehnicienii: interior... exterior... interior... desen de detaliu

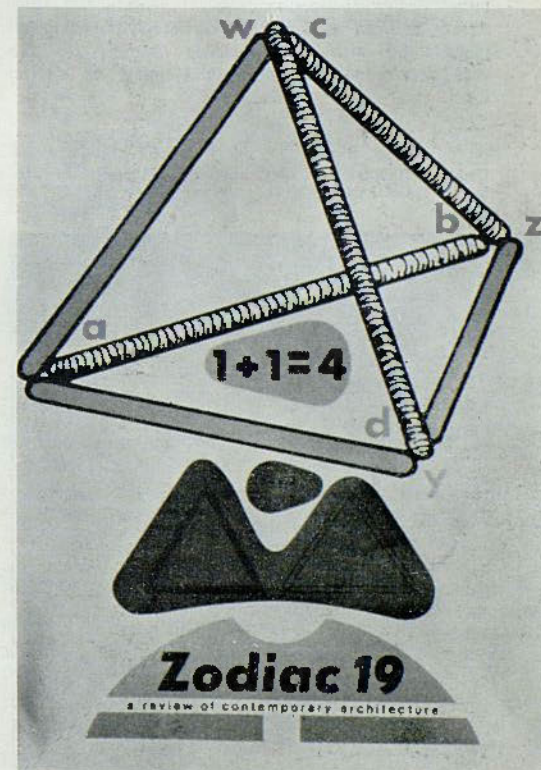
Designerii: exterior... interior... exterior... machetă

În măsura în care este posibil să se stabilească un limbaj comun, schimbul de păreri ar putea fi bogat. În ultimii

Industrie și artă

Societatea Olivetti fabrică caractere și alfabete pentru mașinile sale, astfel că studiul și cercetarea în tipografie, desenul literelor, lizibilitatea și prezentarea paginilor fac parte integrantă din activitățile ei industriale. De aici nu e nici un pas de făcut pentru a ajunge la arta grafică, grafică, toate formele de grafică ce se pretează la tipărire.

Publicație patronată de Olivetti «Zodiac»: revista internațională de arhitectură. Design: UMBERTO RIVA



Prin activitățile artistice proprii, prin opere comandate în exclusivitate unor artiști de renume, ca Graham Sutherland, Marino Marini, Ben Shahn și alții, întreprinderea afirmă, în același timp, identitatea și voința de a participa la mișcările culturale contemporane.

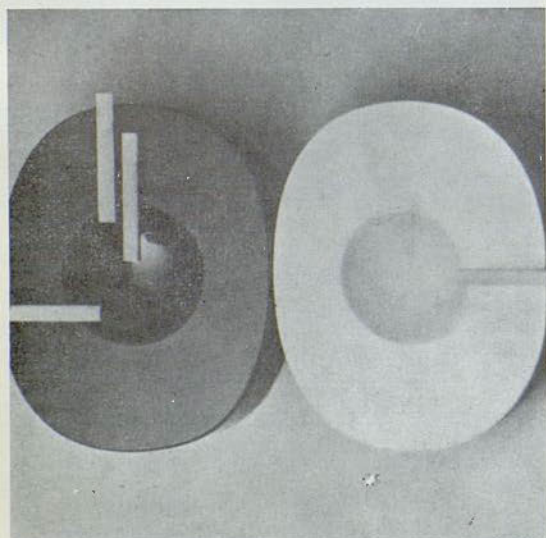


Litografie de ERNEST TROVA pentru campania «Salvați planeta noastră»

Design de cadouri publicitare

Și în domeniul specializat în cadouri publicitare și măturii de prietenie, pe care toate întreprinderile le oferă, Olivetti urmează o cale aparte. Ea nu cumpără aceste obiecte de pe piață, ci le confecționează, încredințând conceperea și realizarea unor designeri responsabili cu produsele sale. Aceste cadouri aduc o notă caracteristică imaginii globale pe care întreprinderea înțelege s-o dea prin serviciile sale. Încă un element de design total.

Cadouri Olivetti: scrumiere de marmură neagră și albă. Design: GIORGIO SOAVI



ani s-au făcut cercetări. Putem cita metoda D.I.P. (dezvoltarea integrată a produsului) care, prin mijloace de reprezentare noi, simboluri, îi eliberează pe designeri și ingineri de problemele de comunicare. Astfel se precizează rolul fiecăruia și «incidentele de frontieră» ale celor două discipline sunt eliminate.

b) **Cu economiștii.** Problemele care se pun sînt asemănătoare. Designerul are nevoie de serviciul comercial pentru a plasa produsul; trebuie să țină cont de situația pieței și de evoluția ei pe un termen lung. Între momentul în care este terminat produsul și cel în care va fi comercializat pot trece mai mulți ani. În jurul ideii de bază a noului produs se face o muncă de elaborare. Ea poate fi părăsită sau întârziată dacă situația pieței nu este favorabilă. Serviciul comercial hotărăște acest lucru.

Înainte proiectului de concepție sînt necesare studii de marketing, care sînt în strînsă legătură cu spiritul în care trebuie conceput noul produs. Ca să asimileze aceste date, designerul trebuie să conlucreze cu economistul, fie pentru reprojectarea unui produs, fie pentru o concepție originală. Se naște un echilibru greu de menținut, care cere multe calități umane, suplețe, fără a accepta să se limiteze libertatea de creație.

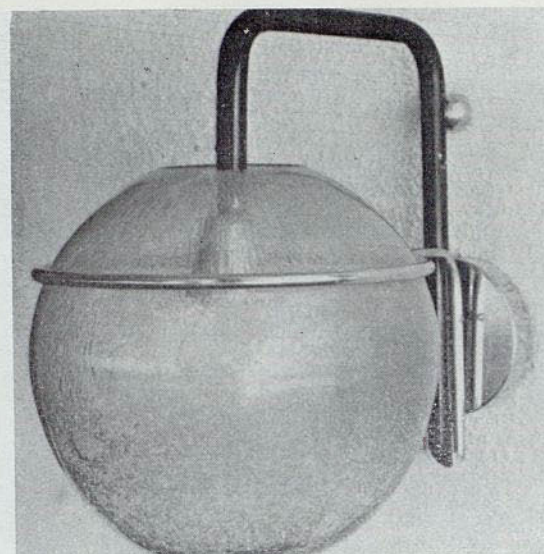
c) **Cu direcția.** Și în relațiile designerului cu direcția întreprinderii se pot naște dificultăți. De multe ori, direcția face apel la designer fără să fie cu totul convinsă. Directorii cred că aprecierea estetică e de domeniul lor, aceasta arătînd însă cît interes se acordă problemei. De multe ori, designerul este chemat ca un ultim sprijin puțin înainte de punerea în fabricație, cerîndu-i-se să transforme, cu bagheta magică, un produs urît sau banal și necomercializabil, într-unul care să se vîndă, fără a merge în profunzime. Dacă acesta răspunde unei astfel de chemări tardive, nu se va mai face apel la el cînd va fi vorba de modificări fundamentale.

d) **Cu consumatorul.** În continuare, despre relațiile cu consumatorul, scopul final al muncii designerului, iată părerea designerului integrat, arh. Simona Tănăsescu de la Uzinele Electronice: «Hotărîtoare în calificarea produsului nou-creat este relația design — public. O legătură indirectă cu publicul se stabilește încă în faza de informare, prin studierea pieței, a cerințelor cumpărătorilor. Legătura directă se face în momentul apariției pe piață, atît prin obiectul în sine, cît și prin modul de lansare în rețeaua comercială. Au existat cazuri în care noutăți brutale expuse, fără o pregătire prealabilă a publicului, au eșuat. Urmărind succesul comercial, un produs trebuie să satisfacă și gustul — cunoscut — al publicului, dar să aducă și elemente noi care să-l pregătească pentru soluții mai îndrăznețe în viitor. Entuziasmat de o idee sau formă nouă, designerul poate depăși proporția critică de vechi și nou, găsindu-se în situația paradoxală de a fi subapreciat pentru realizarea unui produs foarte reușit apărut prea timpuriu. Se face acut simțită lipsa unor expoziții „avangardă” pentru fiecare din sectoarele industriale în care designul își face simțită prezența. În cazul în care un designer reușește să asigure creației sale o cale liberă spre succes executînd cu măiestrie acest slalom al relațiilor, îi mai revine de învins o piedică, și aici forțele proprii nu-i mai sînt suficiente. Trebuie să se asigure mobilitatea, esențială activității și modului său de gîndire. Un studiu odată aplicat în practică, devine o experiență care trebuie reluată pe alt plan și îmbogățită cu elemente noi.»

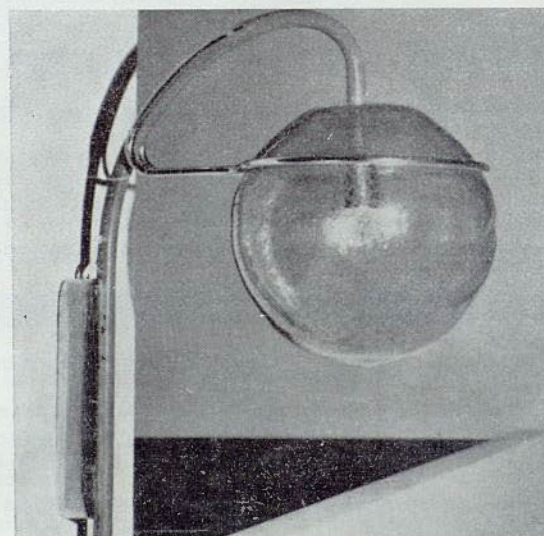


CORPURI DE ILUMINAT

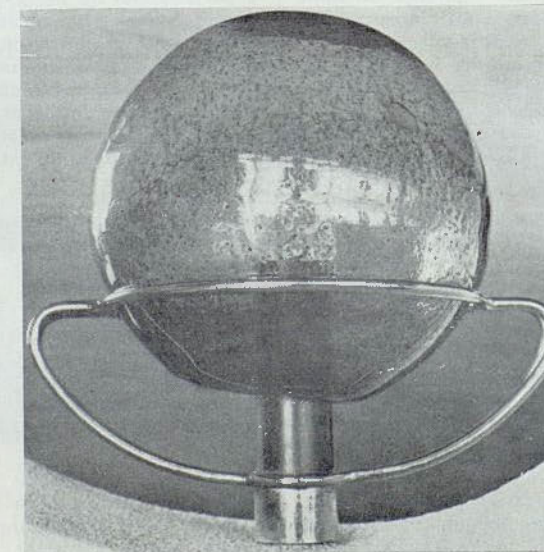
Design: arhitect ANDREI OLSUFIEV
Institutul de proiectări «Carpați»



31



32



33

ÎNVĂȚĂMÎNTUL DE DESIGN ÎN ROMÂNIA

Am mai amintit că, în cea mai mare parte, designul se înscrie în preocupările legate de producerea obiectelor la scară industrială, preocupări care, chiar dacă nu demonstrează plenar menirea și posibilitățile designerului, sînt acelea care au făcut pregnantă necesitatea unei atitudini raționale în raport cu lumea de obiecte. Este însă necesară adoptarea unei atitudini specifice conforme cu condițiile țării noastre, atît în ceea ce privește profesiunea cit și învățămîntul de design. Necesitatea de a sensibiliza unele dintre cadrele noastre deja formate, care lucrează în domeniul concepției și producției de obiecte (nu ne referim la designeri), prin diverse forme de educație: de masă, perfecționare, cursuri postuniversitare etc., reclamă un program de educare în acest sens la toate nivelurile de învățămînt.

Introducerea în învățămîntul de toate gradele, de la elementar la cel liceal sau profesional, a elementelor de « basic design » (și chiar specializare în cadrul școlilor profesionale), înființarea de secții de design la diferite facultăți și apoi institute de design de sine stătătoare, se află în ipoteze de lucru în preocupările deschizătorilor de drumuri în domeniul învățămîntului de design.

Forme de învățămînt existente în țară: din anul 1969 s-a înființat o secție de specialitate la Institutul de arte plastice din București; din 1971, la Institutul de arte plastice din Cluj; din 1972, cursuri de informare la Institutul politehnic din București și Academia de studii economice; în 1973—1974 a funcționat un curs postuniversitar la Institutul politehnic din București. O experiență în planul educației de tip design, la nivelul ciclurilor elementar și mediu, se desfășoară începînd din 1970 în cadrul Liceului de arte plastice din Timișoara, cunoscută sub numele « școala de la Timișoara », care s-a făcut remarcată prin programa de învățămînt experimentală, flexibilă, în permanentă adaptare la rezultatele căutărilor în acest domeniu al educației de la 6 la 18 ani.*

Programul restructurat al școlii presupune o modificare intenționată a procesului de educație comun celorlalte școli cu același profil, implicînd o acțiune de **observație provocată** în scopul **conștientizării fenomenelor și proceselor de creație**, situîndu-se nucleul generator într-un cîmp deschis cercetării sistemelor de generare a structurilor plastice. Materialul acumulat prin experiență profesională devine în permanență material didactic și bibliografic de predat la clasă.

În accepțiunea școlii de la Timișoara, « designul nu este o meserie de învățat; designul este o atitudine de o anumită factură etico-socială, o școală a limbajului și a comunicării, o modalitate a unificării creației cu cercetarea ».

Finalizarea procesului educațional-artistic nu urmărește o strictă profesionalizare a absolvenților, ci cultivarea unei ATITUDINI DE DESIGNER, adică o reali-

zare a comportamentelor fundamentale ale atitudinii de designer; de stabilire a unor baze de instruire și de criterii motivaționale decisive în formarea opiniilor și aptitudinilor creative ale unor posibili designeri, cu capacitate de intervenție creatoare și pozitivă în spațiile dintre artă, industrie, societate.

Structura și profilul general al școlii au fost concepute pentru asigurarea unui sistem continuu și unitar de educație estetică, urmînd evoluția copiilor în cele trei cicluri școlare: ciclul I (clasele I-IV), ciclul II (cl. V-VIII) și ciclul III (cl. IX-XII). Programul de lucru, complexitatea și ponderea activităților de specializare (care s-au impus a fi într-un anumit raport cu orele de cultură generală) s-au cerut a fi dezvoltate și aplicate în mod orientativ în raport cu specificul de vîrstă al fiecărei clase. Principiile de bază ale desfășurării programului sînt:

- deschiderea orizontului elevilor spre interdisciplinaritate și munca în echipă;
- investirea formelor cu componente de util și constituirea lor în mesaj;
- conștientizarea procesului plastic, aderența la un principiu de ordine;
- considerarea mediului psiho-social al omului contemporan ca obiect de cercetare și domeniu de manifestare.

Totalitatea activităților de specialitate ale unui ciclu de patru ani s-a împărțit în două compartimente fundamentale:

- a) Pregătirea de bază (basic design);
- b) Specializarea pe secții.

Subdivizînd în continuare programul pregătirii de bază, obiectele și compartimentele sînt redefinite ținînd cont de următorii factori:

- posibilitățile de formare a limbajului plastic vizual, la copii;
- organizarea obiectelor pe criteriile complexității de formă-culoare-volum-spațiu-ambianță;
- noi modalități de cercetare și generare a formelor pe baza unor noi tehnologii (laborator foto-film).

Disciplina centrală a pregătirii de bază pentru ciclul I este gramatica formel, la care se subscriu: studiul culorii, modelaj, fotografie, organizarea suprafețelor, forme poliedrice structurale, spațiale, ambianță, urmărindu-se prin analize fenomenologice principiile de generare a structurilor și legitățile de articulare a formelor, incluzînd interesantele contribuții ale profesorilor școlii privind clasificările de textură, structură, conceperea și analiza formelor prin optica bionicii și biofizicii.

În clasele III-IV, studiul problemelor de ambianță contopește problemele de formă și culoare în activitatea de experimentare și cercetare a organizării spațiului înconjurător, explorînd relațiile individ-obiecte, individ-mediul, pe de o parte, iar pe de altă parte proiectarea și realizarea colectivă a unor situații de ambianță concretă.

Pentru clasele V-VIII, procesul de educare-instruire se desfășoară prin îmbinarea a trei factori: factorul ludic (de joc); factorul vorbirii plastice; factorul constructiv al instruirii de specialitate.



34

Vedere parțială a Expoziției SICOB, Paris, 1968. Structura plafonului servește la iluminat sau la amenajarea stilpilor. Design: WALTER BALLMER

Expoziții de design

Expoziția se definește ca loc de întîlnire între industrie și publicul interesat de produsele sale. Într-o sală de expoziție, industria e un « voiajar comercial » care primește într-un domiciliu, departe de al său, oaspeți cărora ar vrea să le impună o anumită imagine despre ei însuși și pe care vrea să-i lămurească asupra produselor sale. Pentru o industrie care operează în domeniul de tratament electronic al informației și care fabrică mașini și sisteme de birouri este necesar să evoce aceste aplicații și să fie organizate în așa fel încît să permită o muncă ordonată, analiză, identificare, inspectarea sau încercarea produsului într-o ambianță care să stimuleze înțelegerea vizitatorului.



INSTITUTE DE DESIGN

INSTITUTUL SOVIETIC DE CERCETARE ÎN DOMENIUL DESIGNULUI INDUSTRIAL « VNIITE »

Din prezentarea făcută de Iuri Soloviev, directorul VNIITE, în numărul 524 din iulie 1973 al revistei DOMUS:

● VNIITE se înscrie într-un sistem mai larg, unic, instituit de guvern sub egida Comisiei guvernamentale pentru știință și tehnică a Consiliului de Miniștri sovietic. Sistemul este constituit din:

● VNIITE — cu rolul de a direcționa și ghida cercetările și metodele de design;

● cele două filiale regionale ale institutului — fiecare dintre ele legată de diverse industrii — au rol de promovare, control și ghidare a muncii designerilor (în fabrici, studiouri de design și alte organisme din cadrul industriilor);

● un grup de studii de design specializate pe diverse industrii, depinzînd de ministerul sectorului respectiv;

* Datele provin din materialul *Atitudini spre design*, de Constantin Flondor-Străinu, prezentat la Seminarul național de design, 1974.

● grupuri de designeri (3—5 persoane), activând în fabrici și studiouri de design; pînă în prezent s-au constituit peste 1300 de asemenea grupuri;

● Scopul institutului: menținerea unei colaborări strinse cu inginerii și tehnicienii din diverse sectoare pentru a asigura produselor o înaltă valoare de consum;

● sectoarele de activitate: marea majoritate a sectoarelor industriei, de la stiloul la aeroplane cu excepția țesăturilor;

● cercetarea este finanțată de stat; proiectele se fac prin contract;

Institutul este organizat în trei secțiuni:

● sectorul cercetare și metodă;

● secțiunea proiecte-design;

● secțiunea dezvoltare.

În institut funcționează un sector de ergonomie și unul de materiale.

● Institutul scoate o revistă lunară «Tehnicascaia estetica» (Design industrial), cu un tiraj de 26 000 de exemplare.

Pentru promovarea metodelor designului industrial și răspîndirea lui în economia națională, Comisia guvernamentală pentru știință și tehnică a înființat în 1969 un «Consiliu științific pentru problemele designului industrial», ai cărui membri sînt oameni de știință, tehnicieni, oameni de artă și oameni de stat care reprezintă diverse ministere și diverse ramuri ale industriei. Sarcinile consiliului sînt următoarele:

● analiza și aprecierea situației prezente și previziuni pentru dezvoltare;

● definirea principalelor tendințe în cercetarea științifică în domeniul transformării complexe a mediului artificial, în acord cu exigențele designului industrial și adoptarea măsurilor necesare pentru amplificarea acțiunilor în acest domeniu;

● elaborarea unor propuneri pentru coordonarea activității diverselor ministere pentru mai bună folosire a metodelor designului industrial în economia națională.

UN INSTITUT AL AMBIENTULUI ÎN FRANȚA (AA 145/1969)

Un institut al ambientului (Institut de l'environnement) a fost creat la Paris de Ministerul Afacerilor Culturale. Acest institut și-a deschis porțile la începutul anului școlar 1969. El se consacră promovării unei reînnoiri a învățămîntului disciplinelor care concurează la organizarea ambientului, formînd cadre didactice și conducînd cercetările asupra tuturor problemelor referitoare la acest învățămînt (...). Formarea în institut pleacă de la următoarea ipoteză: dacă creatorul trebuie să se sprijine pe solide cunoștințe științifice și tehnice, el nu le poate stăpîni pe toate și trebuie, în consecință, să coopereze cu alți specialiști. Studiile nu sînt dedicate exclusiv creatorilor, ci, de asemenea, și oamenilor de știință și tehnicienilor care vor să-și completeze cunoștințele și să le aplice în activitatea creatoare pluridisciplinară din domeniul ambientului.

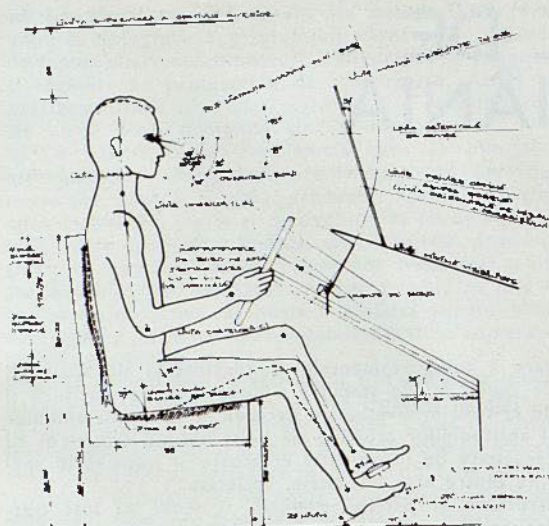
Institutul de ambient este un centru pluridisciplinar de formare, cercetare și informare în domeniul creației și organizării cadrului material al vieții oamenilor.

Institutul de ambient diferențiază trei moduri de formare:

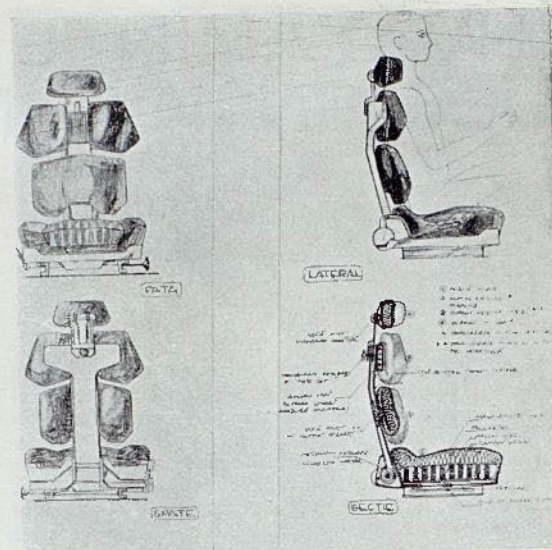
● un al treilea ciclu al învățămîntului și cercetării;

● stagii temporare de perfecționare;

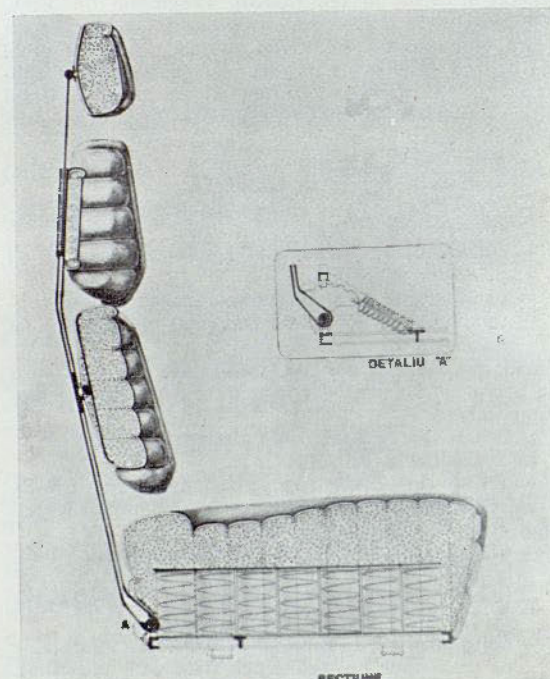
● seminarii și colocvii de reciclare;



35



36



37

SCAUN AUTO

SCAUN AUTO—studiu în cadrul disciplinei design, Institutul de arhitectură «Ion Mincu» Design; stud. arh. HUNEL WALTER și GHEORGHE VLĂDICĂ. Coordonator: lector arh. VLADIMIR POPOV.

Pregătirea de bază în anii de liceu pretinde stabilirea și formarea fundamentelor activității de design prin aplicarea unor metode de cunoaștere și generare a universului de forme, ca:

1. Realizarea de structuri pe bază de principii algebrice. Materialului în studiu i se impune o metodă de lucru adecvată — operații de adăugare, rotație, translație, divizare, transformări topologice — prin care se urmărește depășirea însușirilor superficiale și stabilirea configurației (structurii) finale. Se obține la elevi o abilitate de selectare a tipurilor de elemente și de

folosire a principiilor de organizare. Se dezvoltă domeniul sensibilității de proiectare creativă.

2. Prin studii practice pe poligoane și poliedre se cercetează relațiile dintre puncte, laturi, suprafețe supuse unor transformări topologice, urmărindu-se să se dezvăluie armonia care guvernează determinările de tip matematic.

3. Prin studiul culorii, acum combinat cu studiul formei, studii și observații pe diapozitive și aplicații practice de observare a generării formelor, se urmărește dezvoltarea unei gândiri logico-constructive.

38

4. Dezvoltarea posibilităților de reprezentare în plan (desenul axonometric, desenul observației directe și aparatul fotografic) prin instruirea practică de folosire a mijloacelor formale (punct, linie, suprafață, valorație) pentru reprezentările percepției optice prin perspectivele conice, prin transpunerea calității materialelor și texturilor (prin linie sau valorație), prin analiza proporțiilor.

5. Prin observațiile biomorfice și ale microstructurilor biologice prin prisma bionicii, cu lupa, microscopul, aparatul de fotografiat, profesorii și elevii trec peste aspectul fenomenologic și studiază complexitatea de forme prin care natura creează: generează, proiectează și desenează, căutându-se o înțelegere, la nivelul posibilităților, a structurilor funcționale, formale, constructive, pentru ca apoi să realizeze în atelierele școlii modele analoage. Păstrând relațiile și înlocuind materialele sau mijloacele, se dezvoltă la elev gândirea și atitudinea de designer.

Secțiile de specialitate — **publicitate, ambalaj, estetica formelor utile** — constituie domeniul de finalizare a procesului de instruire-creație-cercetare. Se rediscută genetica formei adoptate, însă pe secții de un anumit limbaj vizual pentru publicitate și ambalaj și de cunoaștere a texturilor și materialelor cu accent pe un anumit repertoriu al formelor plastice pentru secțiile de mobilier, sticlă, material plastic, produse electrice etc. și învățarea metodologiei de proiectare a produselor.

Pe parcursul existenței sale, școala de la Timișoara și-a concretizat activitatea prin expoziții.

Învățământul superior își caracterizează reprezentarea în planul învățământului de design prin existența a două secții cu acest profil pe lângă institutele de arte plastice din București și Cluj.

Rod al unor îndelungate căutări și frământări, la fiintă, în anul 1969, secția de industrial design la Institutul de arte plastice din București, sub conducerea prof. arh. Paul Bortnovski și a colectivului de profesori care au colaborat la finalizarea ideilor care stau la baza acestei școli și, în ultimă instanță, la însăși apariția ei.

Studierea atentă a specificului posibil al acestei profesii în contextul societății și economiei noastre, necesitatea care determină industria noastră la o colaborare cu specialiști de o anumită factură care să diminueze multe din erorile legate de producția de obiecte, contactele avute cu specialiști din țări ca: U.R.S.S., S.U.A., Polonia, Ungaria, R.D.G., Turcia, Belgia etc., studiile comparative ale diferitelor programe de învățământ «design» din străinătate, confruntările avute la conferințele organizate de UNESCO (conferința AIAP de la Belgrad din 1970, conferința ICSID de la Varșovia din 1970) au verificat intențiile programatice ale acestei școli.

STUDIUL ROBINET

Liceul de arte plastice, Timișoara. Coordonator: CONSTANTIN FLONDOR-STRĂINU

«În mod concret, disciplinele: design de produs, comunicații vizuale, ambianță își împletesc acțiunile (...), consideră orice produs, nu individualitate întîmplătoare, ci element al unui sistem complex care este mediul».

«Activitatea creatoare a designerului se află în aria dintre tehnologie și artă, dintre științele exacte și științele umanist-sociale, o activitate de graniță între domenii ce tind să-și șteargă conturul».

«Designul consideră orice obiect funcțional, deci supus unor rigori programatice, care, de altfel, singure își justifică existența».*

lată doar câteva dintre ideile care stau la baza acestui program de educare.

DESCRIEREA SUMARĂ A STRUCTURII PLANULUI DE ÎNVĂȚĂMÎNT**

Procesul de învățământ se întinde pe o perioadă de patru ani cu posibilitatea unor postspecializări de un an și jumătate.

Acestei durate de patru ani îi corespund 3 600 de ore, din care 2 880 ore (80%) reprezintă ore de lucrări practice și seminar, iar 720 (20%) sînt ore teoretice.

Gruparea disciplinelor

Grupa I. Discipline de creație. Studiul de proiectare și atelier, aplicații în material, care cuprind în anul I (an al învățământului principiilor fundamentale): desenul, studiul culorii, bazele compoziției, gramatica formei, modelajul și fotografia, iar în anii II, III și IV, disciplinele: design-comunicații vizuale, produs și ambianță încheiate în semestrul VIII cu lucrarea de diplomă.

Grupa II. Discipline tehnico-teoretice de specialitate. Cuprinde în anul I psihologia formelor, arhitectura formelor din natură, geometria descriptivă, matematici, perspectiva.

Cursuri de specialitate: teorie design-programe și design-materiale și tehnologii, rezistența materialelor, economie aplicată, introducere în psiho-sociologie, anatomie aplicată.

Grupa III. Discipline teoretice generale, comune pe facultate, nuanțate pe specific în anii superiori: filozofie, socialism științific, estetică, istoria artei universale, istoria artei, curs special secolul al XX-lea.

Grupa IV. Discipline auxiliare. Limbi străine, educație fizică.

Anul I (semestrele I și II), an de apropiere de cîmpul designului. Axat pe cunoașterea legilor de bază ale creativității (basic design), urmărește o antrenare progresivă a aptitudinilor, o fundamentare a sistemului de gândire.

* P. Bortnovski — Caiet de lucru al secției de Industrial design al I.A.P. — București.

** Idem.

Temele de studiu și cercetare sînt fixate prin programul institutului. Ele se bazează mai ales pe:

- inițierea activității creatoare;
- elaborarea proiectului (proiecte interdisciplinare și proiecte de urbanism, arhitectură, design, comunicare vizuală);

- achiziționarea și organizarea metodologică a cunoștințelor referitoare la ambiantă și amenajarea lui.

AA 157/1971 Institutul ambiantal va fi închis?

Un bilanț al activităților institutului a fost făcut de profesorii cercetători în primăvara anului 1971. S-a anunțat decizia ministerului («profunda remaniere» a institutului), remaniere care presupunea concedierea a 14 profesori-cercetători și a 75 de stagiați din primul an (...).

AA 158/1971 Suprimarea Institutului de ambiantă Prin hotărîrea Ministerului Afacerilor Culturale, Institutul de ambiantă va fi definitiv suprimat în forma lui actuală (...).

ȘCOLI DE DESIGN

FORMAREA DESIGNERILOR

R. P. POLONĂ

1. Secție în cadrul Facultății de arhitectură de interior a Academiei de arte frumoase din Varșovia
2. Secție independentă în cadrul facultății de arte din Cracovia
3. Secție specializată în design și arhitectură navală, avînd și secții de transport auto, feroviar, în cadrul Academiei de arte frumoase, Gdansk
4. Toate facultățile de arhitectură fac curs obligatoriu de basic design

R. S. CEHOSLOVACĂ

1. Școala superioară de design industrial, Praga
2. Secția de design la Institutul de arte decorative, Praga
3. Școli medii de design industrial pe multe specialități, dominînd sticla și ceramica

R. P. UNGARĂ

1. Secție în cadrul Institutului de arte decorative din Budapesta
2. Școli medii pe specialități

U.R.S.S.

1. Institutul de arte industriale și decorative, Moscova
2. Institutul de arte industriale «Vera Muhina», Leningrad

REPUBLICA DEMOCRATĂ GERMANĂ

1. Școala superioară de Formgestaltung Halle an der Saale
2. Secție specializată la Institutul de arte decorative, Berlin/Weissenese
3. Licee de specialitate



GRUPURI INTER-DISCIPLINARE

ARCHIGRAM

Grupul londonez Archigram a fost întemeiat în 1961 de PETER COOK. E format din arhitecți, designeri, specialiști în ambientul structural. Li se alătură grupul american Archigram.

Ideile care au fost reluate în diferite manifestări ale grupului sînt toate legate de ideea alegerii personale pe care o poate opera individul în mediul său și de căile prin care noi combinații ale părților pot cataliza această alegere. Manifestările lor prezintă o viziune increzătoare într-un posibil «ambient adaptat omului», care se poate institui prin intermediul progresului tehnologic, progres ce-i permite individului o mai mare libertate prin creșterea posibilităților de alegere și creșterea mobilității.

Despre grupul Archigram, PIERRE RESTANY spune (DOMUS 469):

«Discuțiile lor și propunerile lor tind să ridice urbanismul la forța unei expresii de sinteză, a unei arte totale, a unei arte pentru toți. După ce a repus în discuție noțiunile de formă și de durabilitate în arhitectură, Archigram a regîdit conceptul însuși de spațiu construit din unghiul auto-expresivității orașului (fenomenul urban considerat în sine ca un happening total).

GRUPUL SIGMA—TIMIȘOARA

Membri: ȘTEFAN BERTALAN, LUCIAN CODREANU, ION GAITĂ, CONSTANTIN FLONDOR-STRĂINU, DORU TULCAN

Grupul a luat ființă în 1965 sub numele de «Grupul 111». Era format din trei membri pe care îi uneau afinități de creație.

În 1968 a deschis o expoziție la București — în sala Calinderu — cu tema: «Forme constructive și cinetice». În 1969 participă la Bienala de artă constructivă de la Nürnberg, al cărei subiect era: «Elemente și principii».

Paralel cu activitatea de creație, grupul a desfășurat o activitate teoretică, studiind problematica Bauhausului, elemente de informatică, structuralism, modelare, probleme de cibernetică în general. (Participă la cercul de informatică al prof. dr. Eduard Pamfil, la care colaborează oameni de diferite specialități).

În 1970, grupul se lărgește, ajungînd la forma lui actuală.

Informațiile teoretice, concluziile lor, au fost aplicate în practica pedagogică în cadrul Liceului de arte plastice din Timișoara. Cu rezultatele activității desfășurate între anii 1964 și 1971 în cadrul liceului s-a deschis la București o expoziție în pavilionul C din Parcul Herăstrău. În urma expoziției s-a acordat grupului dreptul de-a face pentru Liceul de arte plastice din Timișoara un program experimental (de educație vizuală, cuprinzînd probleme de design și ambient).

SUPERSTUDIO

Este alcătuit din patru arhitecți florentini: ALDO NATALINI, PIERO FRASSINELLI, CRISTIANO TORALDO DI FRANCIA, ROBERTO MAGRIS.

DOMUS 473: «Superstudio a început să lucreze în decembrie 1966 cu două expoziții de «super-arhitectură» (proiecte și prototipuri pentru supermarket și superman).

În Wanderjahre-Lernjahre (anii de călătorii și anii de ucenicie) ei au parcurs o arhitectură de momente și o arhitectură tehnomorfă. Se preocupă de arhitectura de rigoare și de design ca fiind



40

STUDII ÎN CADRUL DISCIPLINEI DESIGN, Institutul de arhitectură „Ion Mincu”

AUTOBUZ URBAN

Design: stud. arh. WALTER HUNEL și GHEORGHE VLĂDICĂ.

40

STUDIU FORMĂ, AMENAJARE, FORMULĂ CONSTRUCTIVĂ; AVION ACROBAT-MONO

Design: stud. arh. MIHAI ANDREI. Coordonator: lector arhitect VLADIMIR POPOV.

41

CABINĂ ȘTRAND

Design: stud. arh. VIOREL HURDUC. Lucrare practică.

42

MODUL DE JOACĂ

Design: stud. arh. SERGIU MAZGĂREAN. Coordonator: lector arhitect EUGEN DOBROTĂ.

43



Bazindu-se pe cadre didactice din Academia de studii economice, Institutul de arte plastice, Institutul de arhitectură și Institutul politehnic, în colaborare cu specialiști din producție și cercetare din ministerele fondatoare, Centrul de consulting contribuie la rezolvarea unor probleme concrete din producție, cu scop practic imediat, dar și la o pregătire temeinică a studenților. În același timp, se încearcă o contribuție privind orientarea activității de design în producție și a politicii de ambalaje, probleme ce se pun cu acuitate în prezent.



44

Organizarea acestui prim seminar național — care a avut loc la București la 7 februarie 1974 — a însemnat un moment de primă importanță pentru dezvoltarea designului în țara noastră. Seminarul a reunit, pe de o parte, specialiștii care lucrează în domeniu: designeri, arhitecți, ingineri, sociologi, plasticieni, reprezentanți ai învățământului mediu și universitar, iar pe de altă parte, specialiștii și reprezentanții economiei, viitorii beneficiari.

Lucrările au început printr-o ședință plenară urmată de trei secțiuni: experiențe și realizări în România; organizare, învățământ, pregătirea cadrelor; teorie, metodă.

Citeva din titlurile referatelor prezentate: Design și dezvoltare; Designul în construcția de mașini; Interdependența design-materiale; Un plan de dezvoltare a designului în România; Atitudini spre design; Designul în contextul urbanizării ruralului; Cultură și tehnologie; Designul, o dimensiune a vieții sociale moderne etc.

Seminarul a fost gândit ca o activitate permanentă, cu caracter anual, cu scopul de a evidenția contribuția pe care designul o poate aduce la dezvoltarea economică a țării, dezvoltării unei mișcări unice pe plan național, promovării unui limbaj comun, încercării de a lămurii unele probleme în legătură cu statutul general al designerului, dezvoltarea învățământului de design, ridicarea nivelului profesional etc.

Întâlnirile dintre diverșii specialiști în urma cărora a fost dată seminarului forma definitivă, pregătirea vizuală (afișe, invitații), publicarea materialelor seminarului, precum și secretariatul seminarului au fost asigurate de studioul de design «DA» de pe lângă Centrul de consulting al Academiei de studii economice. De asemenea, studioul a conceput și realizat sistemul independent de ecrane pentru proiecția de diapozitive cu tema «Universalitatea designului», care a avut loc în pauză.



EDUCAȚIE ȘI DESIGN

Există sau ar trebui să existe un « design al educației » care să urmărească în totalitate procesul unitar de formare: copil — preșcolar — elev — student și mai departe.

Ștefan Bertalan membru al grupului Sigma, cu o vastă experiență în domeniul educației, câștigată prin participarea sa ca profesor la « școala de la Timișoara » (Liceul de arte plastice cu caracter experimental) și ca asistent la Facultatea de arhitectură din Timișoara, pasionat în promovarea designului, ne prezintă în continuare opiniile sale cu privire la o posibilă înțelegere a interacțiunii educație-design.

1. O școală care sensibilizează spre design creează o viziune necesară fiecărui om. Trăim într-o lume care devine din ce în ce mai vizuală; fenomenul vizual este din ce în ce mai pregnant pentru noi. Dacă ceea ce învățăm este disociat în elemente vizuale se învață mai ușor, de asemenea întregul proces de înțelegere se desfășoară mai rapid. Imaginea, procesul desfășurării imaginii în secvențe inteligibile echivalează cu citeva zeci de pagini administrate descriptiv.

Designul contemporan s-a orientat poate prea mult către producția de obiecte destinate oamenilor mari. Copilul nu-și poate formula singur trebuințele, însă grija pentru copii trebuie să se materializeze și în instrumentația de joacă oferită lor, mijloacele de joacă însemnând totodată și mijloace de educare, de structurare. Psihologia cognitivă a demonstrat experimental că aproape jumătate din creșterea totală a inteligenței omului se dezvoltă de la naștere pînă la patru ani. De asemenea, capacitatea de primire (învățare) este între 4 și 8 ani de 50%, iar între 9 și 16 ani de 20%. Cu structura de profunzime dezvoltată în prima perioadă, rămîne de fapt individul toată viața. Operativ, schematic, evoluează; *learning*-ul continuă, însă structura rămîne neschimbată.

Tuturor le este cunoscut faptul că, prin elementele de joacă li se livrează copiilor un instrument sau instrumentația cu care ei simulează la scară redusă elementele realității. Unele din aceste elemente sînt instrumente ajutoare, altele însă plasează copiii într-un prezent și o perspectivă care cunoaște în același timp o evoluție biologică și una tehnologică, create de om.

Prezentul a ajuns cu citeva clipe mai devreme să traducă cele două evoluții ca sisteme asemănătoare, fiecare din aceste sisteme devenind un model pentru celălalt. Adică, mașina poate fi descrisă în termeni de anatomie și fiziologie, și, invers, lumea biologică poate fi descrisă ca o mașină. Ambele sisteme posedă organe senzoriale, surse de energie, organe de execuție, iar totalitatea lor funcționează ca un sistem de interacțiuni care efectuează și controlează, primește mesaje și își schimbă acțiunile.

Nu întîmplător am ridicat problema nivelului atins de acțiunile teoretice și practice ale omului. Ținînd

cont de orientarea explicată, sîntem datori ca în practica noastră de proiectare să ne încadrăm într-o gîndire care folosește obiecte-operatori pentru a podi prăpastia care există între ce avem și ce am dori să furnizăm copiilor. Să podim prăpastia dintre tehnică și utilitatea ei, în general să aruncăm punți de legătură (sub formă de asociații) între cultura generală pasivă, ca scop în sine, și cultura generală văzută ca un concept operativ-aplicativ.

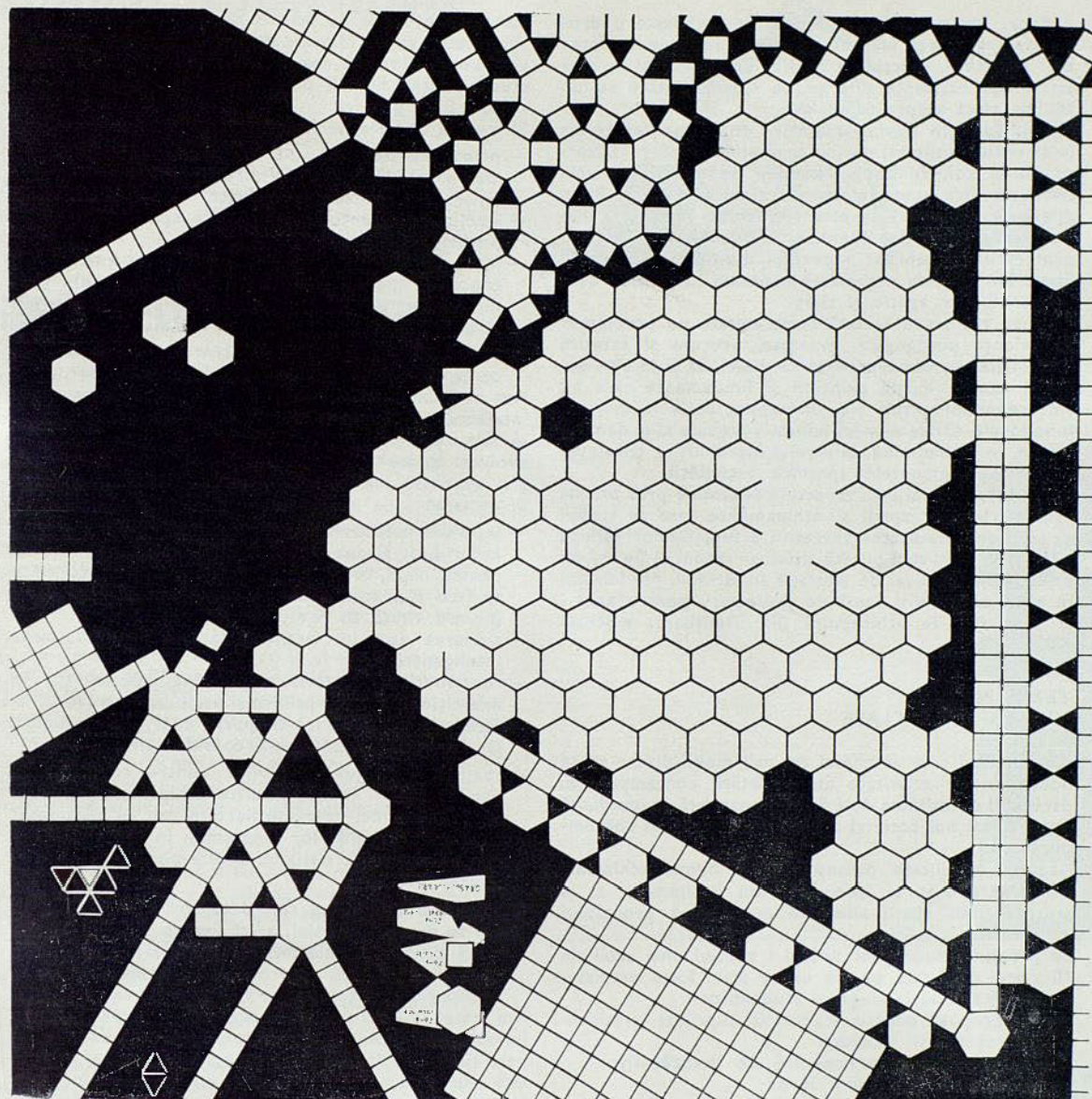
2. Să luăm exemple din lumea elementelor de joacă ce simulează ființe vii, să încercăm să le privim cel puțin teoretic prin prisma celor amintite.

Frecvent, găsim pe piață o broscuță, un fluture, o pisică. O primă greșală este că le livrăm izolat de o mulțime de elemente ale naturii. O broscuță, de exemplu, este extrasă dintr-un mediu amplu relaționat — apă, pește, țînțari, coleoptere, păsări, fluturi, vegetație — de care este condiționată. Lipsește motivarea existenței. A doua greșală fundamentală este că elementele de joacă nu pot fi prefabricate în totalitatea lor, ci doar în relațiile lor, cu alte cuvinte ca elemente structurate, respectiv structurante, cu posibilități combinatorice.

Designul este chemat să facă accesibile, materializînd cu metode și legi specifice, o serie de domenii ale cunoașterii. În cazul nostru, să materializeze organisme, vietuitoare, care funcționează, nu numai prin formă și mișcare (una de locomoție, imitativă), ci după principii de o extremă varietate.

Se pot alege și alte exemple în raport cu discipline teoretice, ca fizica, chimia, astrofizica etc., pe care designerul le poate disocia în forme vizuale atractive, satisfăcînd condițiile reclamate de psihologia cognitivă. Sistemul nostru solar poate fi privit ca furnizor de date inițiale asupra formei corpurilor. Orbita, perioada de rotație și revoluție, înclinația față de planul elipticei și relațiile sistemului în totalitate sugerează proiectarea unui sistem analog foarte necesar la nivelul preșcolar sau școlar, pentru a depăși în înțelegere sistemul de mișcare al omului înainte și înapoi.

3. Adesea sînt martorul unor raporturi între părinți și copii de felul: « Mai liniștește-te odată! », « Nu pune mîna! », « Te murdărești! ». La grădiniță se simulează o oarecare militarie: « Toată lumea cu mîinile la spate », « Nu scoate nimeni o vorbă » etc. De asemenea, hainele prea elegante sînt o piedică în exercitarea unor funcțiuni a organelor de simț, mai ales a celui tactil sau duc chiar și la pierderea exercitării unor funcțiuni fizice: cățărare, tîrî, alergat etc. Am enumerat aceste observații sumare în dorința de a le da un răspuns necesar și obiectiv prin citeva date esențiale ale psihologiei genetice, și anume: « copilul nu este un individ imperfect, ci un candidat la viață, care în cursul dezvoltării sale prezintă pe plan intelectual și afectiv structuri și funcțiuni care evoluează pe etape pînă la



45

Prin observațiile biomorfice și ale microstructurilor biologice prin prisma bionicii, cu lupa, microscopul, aparatul de fotografiat, profesorii și elevii Liceului de arte plastice din Timișoara trec peste aspectul fenomenologic și studiază complexitatea de forme prin care natura creează: generează, proiectează și desenează căutându-se o înțelegere, la nivelul posibilităților, a structurilor funcționale, formale constructive, pentru ca apoi să realizeze în atelierele școlii modele analoge.

faza matură». Copilul este activ, manipulează, examinează, pipăie, privește, ascultă, caută, întreabă, percepțiile sale sînt intense, curiozitatea totdeauna trează. Puterea sa de concentrație asupra a tot ceea ce îl captivază și îi reține atenția este extraordinară. La fel și posibilitatea de a-i influența dezvoltarea prin instrumentația oferită, în special în faza inițială, unde contactul cu lumea fizică înseamnă pentru el structurare, o structurare specifică, ce o nuanțează și amplifică pe cea biologică.

4. Depășind faza primară a educației, să ne oprim, spre exemplu, la una mult mai înaintată, aceea a învățămîntului de arhitectură. Este cunoscut faptul că o activitate de creație (proiectare) se face dintr-un repertoriu de elemente ale spațiului, funcțiuni și elemente formale, materializate astfel încît participarea sau individualitatea fiecărui element să se contopească într-o unitate de ordin superior: individualitatea întregului sau, altfel spus, într-un ansamblu integrat de spații.

profil
**WALTER
GROPIUS**



46

Nu căutați ceea ce ne desparte; căutați ceea ce ne apropie

Cînd Gropius a preluat, în 1919, conducerea Școlii ducale superioare de arte și meserii din Saxonia și a Academiei ducale saxone de arte plastice din Weimar a fost recomandat pentru acest post de Henry van de Velde, el le-a unit în, celebrul apoi, Das Staatliche Bauhaus Weimar. Acest act unificator este manifestul Bauhaus-ului, al cărui scop este tocmai contopirea artei cu producția industrială.

Născut în 1883, la Berlin, într-o familie de arhitecți, studiază arhitectura și, cînd începe să lucreze, o face în biroul lui Peter Behrens. Încă de la început, cariera sa stă sub semnul constantei colaborări cu industria: proiectează prototipuri de mobilier de serie, caroserii de automobile, o locomotivă Diesel, iar intervenția industriei, a elementelor prefabricate, a materialelor noi, reprezintă una dintre cele mai importante caracteristici ale creațiilor sale din domeniul arhitecturii.

Momentul Bauhaus reprezintă începuturile designului conștient. Aici în opoziție cu diversele mișcări proartizanale apărute ca una dintre reacțiile în fața dezvoltării tot mai atotcuprinzătoare a industriei, se afirmă că creatorul nu poate fi decît stăpînul absolut al mașinii, mașina fiind doar o unealtă mai perfecționată. Se practică munca în echipă, care este, în concepția lui Gropius, un simbol al vieții comunitare, o integrare socială inteligentă. Profesorii, dar și studenții, creau prototipuri necesare producției industriale de serie.

profil
**RICHARD
BUCKMINSTER
FULLER**



47

Omul este în primul rînd designer

Este cunoscut în întreaga lume ca autor al Pavilionului S.U.A. de la Expoziția universală de la Montreal; deși desprinsă din contextul întregii gândiri teoretice și al celorlalte realizări ale sale, această unică înfățișare sub care cupola geodezică a intrat în cîmpul vizual al unui public mai larg înseamnă prea puțin. Cupola geodezică, dom care poate acoperi un volum uriaș, volum ce reprezintă o fracțiune la scară uriașă de mediu ambiant controlat, constituit dintr-o structură ușoară, în întregime prefabricată, ușor montabilă și transportabilă, este răspîndită în lume în zeci de variante realizate și a fost folosită de autorul său, la o scară mult mai mare, în mai multe proiecte.

Buckminster Fuller este unul dintre cei mai străluciți reprezentanți ai generaliştilor, cei ce în-

cearcă astăzi, într-o lume în care specializarea o ridicat bariere tot mai greu de trecut, să refacă o viziune globală a lumii, a universului. S-a născut în 1895. Anul de cotitură din viața sa este anul 1927, când, la vârsta de 32 de ani, își definește conceptele universaliste și punctele de plecare pentru întreaga sa gândire teoretică și pentru realizările de mai târziu. Întreaga sa teorie se bazează pe încrederea absolută în posibilitățile extraordinare pe care le oferă omenirii folosirea tehnologiei.

«Știința comprehensiv anticipatoare a designului cere o înțelegere, în primul rând a plănuii cosmice și a funcționării sale ordonate entropic și intersintropic și apoi, funcționarea universului local al omului cu a sa mică, sintropic autoorganizată, planetă».



profil
**VICTOR
J.
PAPANEK**

48

Trebuie să amintim că există zone întinse cuprinzând 84% din populația lumii unde oamenii au o nevoie disperată de produse special inventate proiectate și fabricate pentru nevoile lor

Victor Papanek a studiat la Massachusetts Institute of Technology și apoi cu Frank Lloyd Wright. El s-a specializat în designul pentru handicapați, pentru «lumea a treia», pentru bolnavi, săraci și sinistrați, și este consilier U.N.E.S.C.O. pentru design. Se preocupă de problemele puse de ghetouri, mahalaie, indieni americani și appalachi. A trăit în Canada cinci ani cu triburile de eschimoși și indieni hopi; a călătorit prin Europa, Asia, Africa, căutând să rezolve problemele locale. În prezent predă la California Institute of Arts, unde este decanul Departamentului de design. Atitudinea sa reiese clar, nu numai din realizările sale concrete, dar și din scrierile teoretice. Pentru el, într-adevăr, «designul semnifică luarea în serios, din punctul de vedere al responsabilității sociale, a mediului înconjurător».

Designul este deci, pentru Papanek, un proces complex, în același timp conștient și intuitiv, proces care, nu numai că duce la rezolvarea unor probleme, dar le și provoacă sau le descoperă. «Dacă nu este socialmente angajat, consideră Papanek, designul ajunge la sterilitate.» Și nu a rămas la declarații umaniste. La Purdue University, a conceput, construit și testat: un vehicul de readaptare pentru copiii atinși de paroplegie, receptoare TV de 9S pentru uz educativ în țările «lumii a treia», un teren central de joc într-un «bidonville», termometre medicale pentru cei handicapați vizual, jocuri pentru copiii atinși de paralizie cerebrală, surse de energie pentru țări subdezvoltate, măsuri pentru recuperarea pământurilor erodate, zone de refugiu pentru indienii navajos etc. Munca sa de profesor l-a adus în situația de a face o problemă de design din însuși învățământul de design și din asimilarea sa. «Scopul nostru trebuie să fie de a aduce în design structuri mai umane, de a-i orienta pe studenții noștri spre inovație, intuiție și sublețe».

Explicat într-un model biologic, se stabilește o articulație între trei mărimi variabile, dependente între ele: structură, funcțiune, mediu, un ansamblu în care acționează existențe diferite de spațiu, fiecare cu un anumit efect asupra celui alt.

Astfel, formele devin asamblări de elemente, celula (elementul, modulul) devine centrul de creștere. Diversitatea și complexitatea formelor se eșafodează prin combinatorica unor elemente simple. Relația între diferitele organizări nu este vecinătatea în spațiu, acumularea elementelor identice, ci succesiunea în timp prin care se stabilesc raporturi multiple, tensiuni și forțe. Un plan de organizare consumă în paralel, concomitent deci, spațiu și timp.

Cum se realizează această complexitate de probleme? Experiențe pedagogice, avansate, precum și estetica informației ne demonstrează că și aici, ca și în alte domenii exacte, există principii și fundamente care nu sînt reductibile sub nici un raport decât la mulțimi funcționale. Orice demers educativ trebuie să-și demonstreze, în primul rând, la nivelul raporturilor constructiv-formale elementele specifice activității.

5. Să vedem, în sfîrșit, aspectele educative prin prisma proiectării unor spații și echipamente care ar trebui să sprijine dezvoltarea succesivă a funcțiilor psihice și fizice la copii sau, privită altfel, ar trebui să fie reflectarea primului nivel de educație în ultimul. Ne folosim în acest sens de o temă de proiectare pentru anul I al Facultății de arhitectură din Timișoara: «Școală cu 10 clase».

TEMA NR. 6 ȘCOALĂ CU 10 CLASE

Învățămîntul este domeniul cel mai mobil dintre toate domeniile de activitate ale societății contemporane, dată fiind necesitatea de a fi în permanentă concordanță cu cele mai noi cuceriri ale științei și tehnicii contemporane.

Această mobilitate presupune, nu numai schimbări ale programelor și metodelor de învățămînt, ci și crearea unor spații adecvate desfășurării procesului de instruire.

Se propune studenților anului I studiul unei școli de 10 clase amplasată pe un teren plat; locul amplasamentului se lasă la alegerea studenților.

Școala propusă pentru studiu va cuprinde următoarele funcțiuni și încăperi:

I. Spații specifice procesului de învățămînt

- 10 săli de clasă pentru 36 de elevi fiecare S cca 50 m²
- laborator de fizică și chimie S cca 70 m²
- laborator de biologie și geografie S cca 70 m²
- sală de bibliotecă cu depozit de cărți S cca 30 m²
- atelierul și sala de sport vor fi amplasate într-o clădire separată, care nu intră în studiul de față.

II. Spații pentru cadre didactice N m²

III. Spații anexa N m²

Amenajări exterioare

- zonă amenajată pentru recreație în aer liber cca 20 m²/elev
- terenuri de sport
- terenuri pentru experimentări agricole

Spațiile studiate se vor dispune pe unul sau două niveluri. Ele vor fi completate cu circulații orizontale și verticale (unde este cazul) dimensionate corespunzător.

Circumscrierea unei teme de proiectare este mult mai completă decât o simplă enumerare a funcțiilor și suprafețelor alocate. Am putea spune, mai degrabă, că acestea sînt date marginale sau superficiale, deoarece nu sînt fundamentate pe unele date ale psihologiei genetice, respectiv pe mărimi statistice referitoare la cunoașterea copilului. O astfel de cunoaștere intră în șantierul de lucru ca o mărime funcțională,

pentru a provoca pe plan intelectual și afectiv studii și cercetări ca un răspuns probabil sau cel puțin adecvat funcțiilor de dezvoltare psihică, condițiilor de studii pentru fiecare disciplină în parte și de viață colectivă în general.

Să vedem ce date ne furnizează psihologia:

- primii ani de viață sînt caracterizați de activitatea instinctivă (reflexe), folosirea organelor de simț (inteligență senzorială motrice sau practică);
 - stadiul inteligenței intuitive (de ce, cum?) denotă primele trebuințe intelectuale;
 - între 6 și 12 ani este stadiul operațiilor intelectuale concrete (perioada școlarizării elementare), care nu depășește domeniul concretului, al observației, al experimentului;
 - ultima perioadă marchează trecerea de la adolescență la vîrsta adultă, perioada abstracțiilor.
- Am enumerat astfel, nu o insuficiență a funcțiilor intelectuale, ci funcțiuni specifice, apte în orice moment să asigure o trecere la un stadiu de dezvoltare mai evoluat. În continuare să evocăm și date ale psihologiei cognitive mai generale, necesare repertoriilor de proiectare:

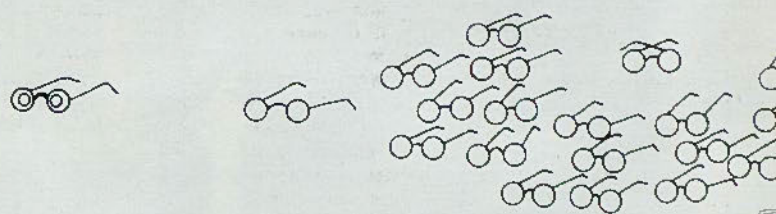
- acțiuni colective ale copiilor indică un potențial mai ridicat al dezvoltării inteligenței;
- pentru copii, lumea este cu atît mai mare cu cît li se face mai accesibilă nivelurilor lor de înțelegere (fiecare vîrstă cu funcțiunea ei psihică);
- culoarea este un factor hotărîtor în dezvoltarea inteligenței;
- contribuția educatorilor (psihologi specializați) în exercițiul funcțiilor psihice și fizice în grup (vorbiere-scris-miscări) la vîrste timpurii duce, de asemenea, la dezvoltare intelectuală considerabilă;
- spațiile, elementele spațiilor pentru copii, mobilier, structuri, jocuri, diferite echipamente trebuie să fie anonime, adică proiectate, nu în totalitate, ci doar în relațiile lor (anonime), în sensul că ele vor prinde viață, cîștigînd ordinii posibile prin activitatea copiilor;
- spațiul și timpul nu sînt date apriorice psihicului. Ele se dezvoltă paralel, adică fiecare copil și le dezvoltă și le construiește, le manipulează elementele cu individualitatea sa proprie, cu ritmul său, inteligența sa, caracterul și temperamentul său.

Am arătat mai sus ce date teoretice sau experimentale furnizează psihologia, studentului arhitect sau designer, ajutîndu-l în cunoașterea beneficiarului și, pe de altă parte, cum poate designul, aplicat formelor care influențează educația, să determine în modul său specific comportamentul viitorului OM, designer sau arhitect.



FOTOGRAFIILE PROVIN:

1. LEM-ul: MESODESIGN 1, Michel LINCOURT, Cahiers du Centre d'études architecturales de Bruxelles, nr. 9/1970 — 2. Mobilia, nr. 193/august 1971 — 3. Programul Congresului ICSID '73 — 4.5. Mobilia, nr. 199/august 1971 — 6.7. Architectural Design, nr. 5/1972 — 8. Design with nature, Ian L. McHARG, Philadelphia, 1969 — 9. Mobilia, nr. 193/august 1971 — 10. Architecture 2000, Charles JENCKS 1971, Studio Vista, London — 11, 12, 13. Redacția revistei „Arhitectura” — 14, 17. Trusul de construcții „Carpați”, Intrepr. de producție auxiliară — 16. Redacția revistei „Arhitectura” — 15. Biroul de design INCREST — 18, 19, 20. Uzinele Electronica — Atelierul de design — 21, 23, 24, 25, 28, 29, 30, 34. GRAPHIS nr. 156/1971 — 1972 — 22. L'Usine Nouvelle, Special Printemps 1971 — 26, 27. Institutul de proiectări «Faur» — 31, 32, 33. Redacția revistei „Arhitectura” — 35, 36, 37, 38, 40, 41, 42, 43, 48, 49. Institutul de arhitectură «Ion Mincu» — 39, 45. Liceul de arte plastice — Timișoara — 47. DIALOG, nr. 3 — Biblioteca americană, București — 46. Lexicon ilustrat de arhitectură modernă, Ed. tehnică, 1969 — 48. Programul Congresului ICSID '73.



FUBIRE, BIBELOU DE PORTELAN

Spune poetul. Și noi spunem: bibelou de porțelan, iubirea mea. Pentru că le iubim.

Deși nu e vorba de grațioasele, transparentele doamne de porțelan — la vremea lor o artă, o manifestare a unor gusturi romantice dulcege, o expresie a timpului. E vorba de bibelourile noastre de acum.

Ne întrebăm dacă în timpul nostru este sau nu o falsă problemă nevoia de bibelouri. Și nu este chiar așa de ușor de răspuns.

Aș putea demonstra că bibelourile nu-și mai au locul în casa de azi, că totul trebuie să fie funcțional, că ochiul trebuie să se bucure de simplitatea liniilor și perfecțiunea muchiilor.

Dar ar fi simplă retorică. Pentru că și mie îmi place un lucru nefuncțional. Indiferent că e o oală spartă, păpușă de cîlți sau figurină de bilci, îl țin în casă și nimeni nu mă poate convinge că « nu merge ».

lar în camera unui adolescent poți să găsești chiar o talpă de cauciuc compusă cu roțițe sau alte fiare vechi, dopuri de plută sau o stea din ultimul război. De neînțeles pentru noi, profund legate de sufletul lui, sînt bibelourile lui, îl caracterizează.

De altfel, reacția este în primul rând împotriva termenului, care se traduce imediat cu desușet, aducându-ne în fața ochilor câteva « clasice »: păpușa marchiză de Pompadour cu umbreluță și volane, toate suvenirurile de la băi: pușoi de puf, căprioare, urși, brazi de pământ lăcuit, completate de tot felul de vase cu spice de plastic vopsite sau alte delicate expozate.

Expoziția de la Art' Ind' și-a propus de la început o dezbateră pe această temă: bibelouri bune, reușite și bibelouri nereușite.

Dacă admitem ideea de bibelouri bune, atunci acestea trebuie să fie și ele în pas cu timpul, cu sensibilitatea contemporană, pe care poate și trebuie chiar să o educe. Dar poate cerem prea mult de la bietul bibelou, acum când MIU prezintă la Stirex de pe calea Victoriei bibelouri franceze și germane, imitații autohtone la prețul de 5000 lei. Nu ne îndoiim de calitatea porțelanului, de migala picturii manuale, dar de ce să reprezinte bețivi cu oala de vin în mână, sau o scenă pastorală? Ce are comun timpul nostru cu ele? Sau poate producătorul crede că cineva preferă o incursiune în trecut prin intermediul micului grup încremănit, unei excursii de două săptămâni în R.D.G. (vizitînd și galeriile din Dresda) sau în U.R.S.S. (vizitînd și Ermitajul), la același preț?

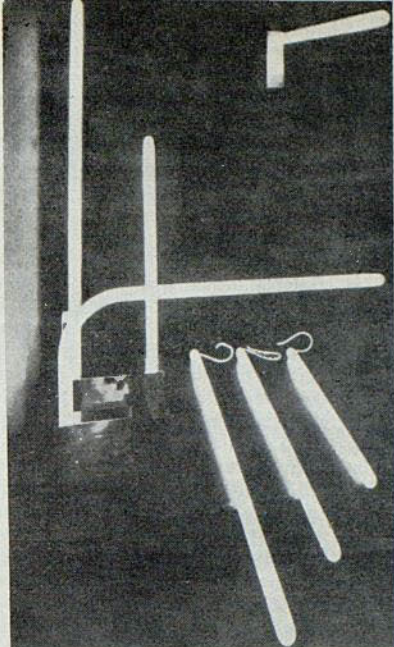
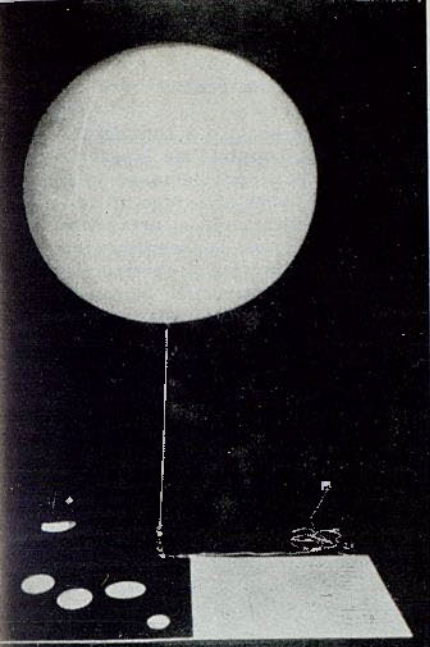
Din păcate, expoziția de la Art' Ind' a durat doar câteva zile, probabil tocmai din cauza lipsei de exponate pozitive, care, trebuie să recunoaștem, nu prea există, fără de care comparația nu poate avea loc. Ceea ce a dus și la închiderea expoziției, deoarece exemplele negative le vedem destul de des în vitrinele și rafturile magazinelor. Nu știu care au fost concluziile expoziției — dezbătore, dacă vor fi. Știm doar că s-au dat premii, dar creatorii trebuie să ne convingă că prin bibelou se pot înțelege și alte lucruri, în așa fel încât cuvântul să nu mai provoace alergie.

Arh. ALBA DELIA POPA

design.....

desene de arh. **TUDOR DUMITRAȘ**

AN DESIGN DESIGN DESIGN DESIGN DESIGN DESIGN DESIGN



INTERIOR POPULAR



LADA DE ZESTRE

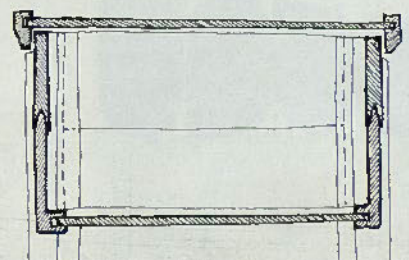
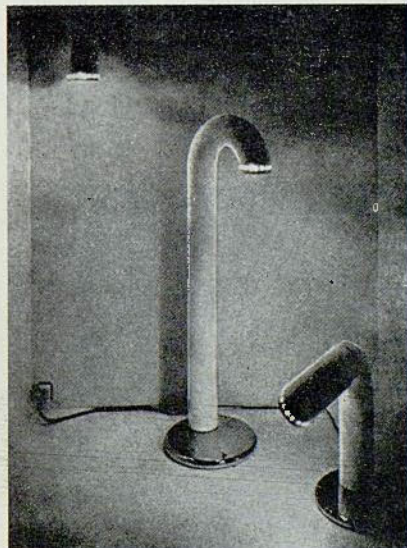
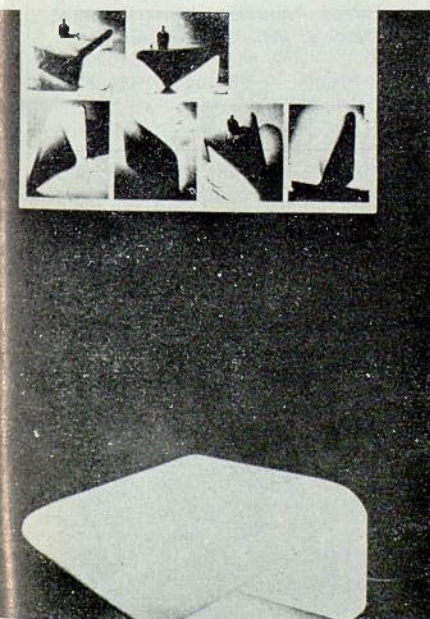
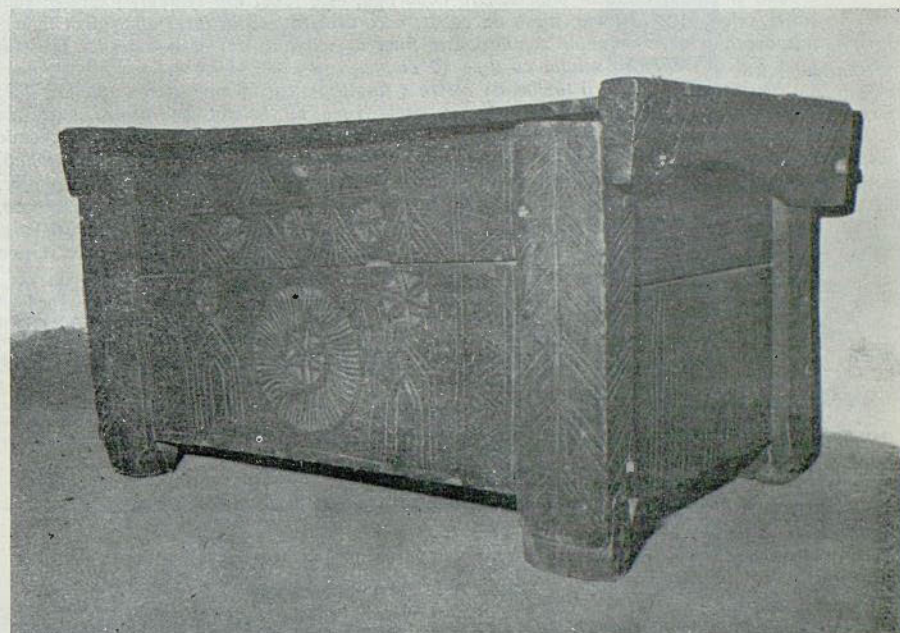
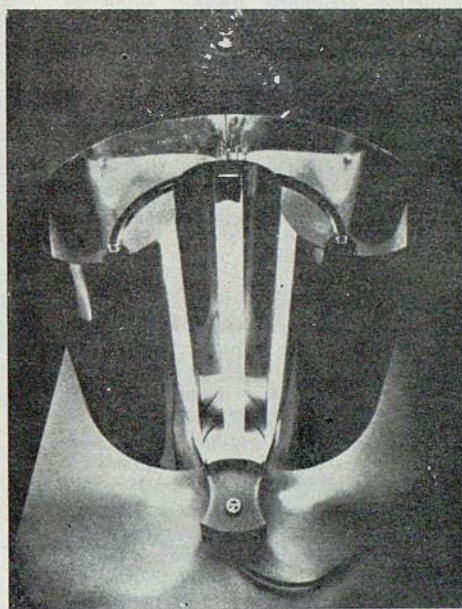
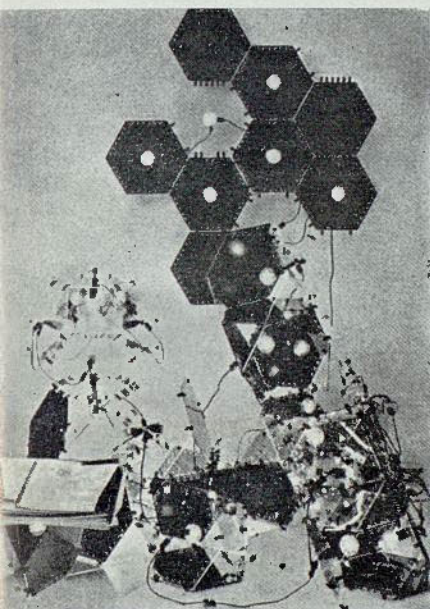
Îi va face miresei cea mai frumoasă ladă de zestre din cîte s-au văzut. Mult și greu se lucrează la o ladă de zestre. Va trebui să se ducă la pădure, să stea vreo două zile, pînă doboară fagul și-l despică în scînduri cu barda. Apoi va aduce scîndurile acasă, va lăsa lemnul să se usuce bine, după care le va netezi cu mezdreaua, le va tăia și îmbina, pînă va încheia toată lada. De-abia acum, la sfîrșit, cu horjul va începe să-și împodobească lada, așa cum știe din bătrîni, cu sori, brăduți și flori.

După vechiul obicei al pămîntului păstrat și astăzi în unele sate din Țara de Sus, lada era făcută sau cumpărată de mire. În ziua nunții lada pusă în căruță purta pe ea zestrea miresei, dusă fiind cu alai în vîzul întregului sat spre casa mirelui.

Prima din lăzi a aparținut Margaretei Nemțeanu din comuna Audia, care o moștenește de la părinți, iar în cea de-a doua își ținea hainele Chirița Tolpan din satul Buhalnița, județul Neamț.

În anul 1958 au fost aduse la Muzeul Satului, unde pot fi și astăzi admirate în casa din comuna Hangu, județul Neamț.

Lăzile sînt ornamentate prin incizie cu un instrument numit « horj » sau crestete



cu cuțitul. Tehnica creșterii este mai veche și de aceea mai rar întâlnită pe piesele aflate în muzee. Motivele ornamentale sînt predominant geometrice, ca de altfel majoritatea motivelor din ornamentica populară.

La cele mai vechi predomină motivele liniare: zig-zaguri, X-uri, hașuri și pătrate, ca apoi, mai târziu, să intervină cercul, cu rozete și flori stilizate.

Compoziția decorului este, în general, fie pe registre orizontale, fie cu motiv central. În toate cazurile însă, picioarele lăzii sînt ornamentate separat de pereți și capac, printr-o compoziție organizată pe verticală. Tipul compoziției diferențiază lăzile de la o zonă la alta a țării, dar sînt comune motivele folosite: motivul soarelui transformat în rozetă, cel al pomului vieții care apare sub forma brăduțului, cel al șarpeului păzitor al casei sau reprezentări antropomorfe foarte stilizate, toate cu adînci origini în străvechi mituri, care și-au pierdut total sau în parte semnificațiile, păstrîndu-și numai rolul decorativ. Această echilibrată și sensibilă ornamentație este cea care dă originalitate lăzilor de zestre de pe teritoriul țării noastre.

Ca sistem constructiv și formă, ele se încadrează în marea familie europeană a recipientelor de lemn, construite în sistemul numit «Stollentruhen» sau «coffres de charpenterie», ceea ce la noi, în termeni dulgherești, înseamnă îmbinare în «pană și uluc». Sistemul este caracteristic meșterilor țărani de pe vremea cînd meseria de dulgher nu se despărțise de cea de tâmplar. Cel care construia casele de lemn folosea același tip de detalii și îmbinări și pentru construcția pieselor de mobilier. Forma lăzilor de zestre vine din timpuri îndepărtate. Au fost comparate cu formele sarcofagelor grecești sau romane care au generat apoi formele lăzilor din arta cultă medievală. Cercetătoarea Roswith Capesius, în lucrarea sa «Mobilierul țărănesc românesc», afirmă însă că această formă nu este un împrumut din arta cultă, ci ea a existat totdeauna în arta populară, evoluînd simultan și paralel cu formele din arta cultă. Perpetuarea neschimbată a funcției, cît și a obiceiurilor legate de lada de zestre, îndreptățește presupunerea că forma lăzilor de zestre a fost transmisă aceeași din cele mai vechi timpuri. Unitatea stilistică și marea bogăție a detaliilor stau la baza acestei afirmații.

O caracteristică importantă a lăzilor sînt picioarele care urcă pînă sub capac, constituind scheletul de rezistență. În șanțurile verticale tăiate în picioare se îmbină scîndurile pereților laterali, scînduri care, între ele, au același sistem de îmbinare în «pană și uluc». Capacul plan sau în două ape, este făcut din scînduri fixate în șanțurile celor două laterale, piese de capăt, care prin rotirea în jurul unui pivot îi permit deschiderea. Fundul de scînduri este fixat în scîndura de jos a pereților laterali, fiind ridicat deasupra solului cu vreo 10 cm.

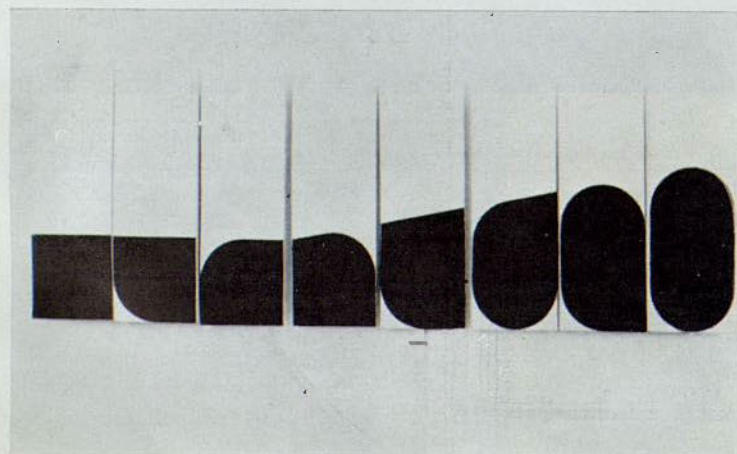
Meșteșugul executării lăzilor de zestre a fost practicat în majoritatea satelor, fiind transmis din generație în generație. În unele zone au existat adevărate centre de «lădari» (nord) sau «rudari» (sud). Se aflau în special în zonele de munte, unde material lemnos se găsea din belșug, iar practicarea agriculturii era nerentabilă.

Multe centre au dispărut odată cu ieșirea din uz și modă a acestui tip de mobilier. Cîteva, însă, s-au păstrat: în Transilvania de nord și vest (Plopiș, Băița, Preuteasa, Budureasa), în zona subcarpatică a Olteniei și Munteniei (Polovraci, Călinești-Vale, Bistrița, Vaideni, Budești). Sînt adevărate «oaze» de meșteșug arhaic, cum puține s-au mai păstrat în Europa.

Datorită unei intense munci de colecționare se pot mindri cu frumoase și rare piese muzeale din Rădăuți, Suceava, Cîmpulung Moldovenesc, muzele etnografice din București și Cluj.*

Arh. ANA VASILACHE

* Am consultat: «Arta populară românească», Ed. Academiei R.S.R., 1969; R. Capesius «Mobilierul țărănesc românesc», Ed. Dacia, 1974



1 4

COMENTARII

ARTĂ ȘI ENERGIE

În cadrul expoziției Artă și energie de la Galeria nouă din str. Nicolae Iorga nr. 42, au avut loc în zilele de 1, 2, și 3 mai seri de dezbateri, audiții și expuneri organizate de secția de critică a Uniunii artiștilor plastici: Artă plastică și metode cibernetice, Compoziția muzicală și gîndirea contemporană în artă și Artă, știință și filozofie.

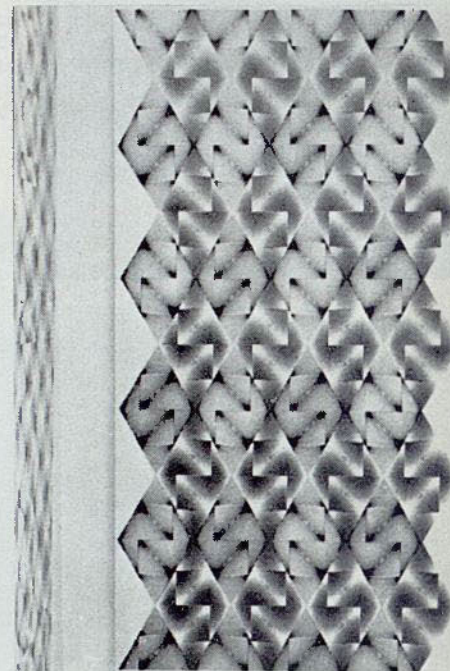
Manifestările au început cu cîteva zile înainte, cu expunerea însoțită de diapozitive a grupului Sigma de la Timișoara despre preocupările generale ale membrilor grupului în domeniul artei și designului, datorată dublei calități de artiști plastici și profesori. Diapozitivele au relevat cercetările grupului în domeniul bionicii, urmărind, prin studiul atent al structurilor biologice regăsirea lor în rezultatul acțiunilor umane, avînd ca scop final găsirea unor modele de inspirație pentru tehnică, sau mai aproape de preocupările grupului, modele complexe de jucării pentru preșcolari sau modele didactice care să completeze educația școlară.

Dezbaterile «Artă plastică și metode cibernetice» a secondat și explicitat, cu participanți din diverse domenii, expoziția personală a lui Șerban Epure din cadrul manifestării generice Artă și energie.

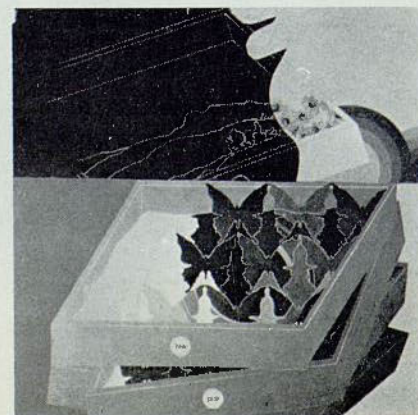
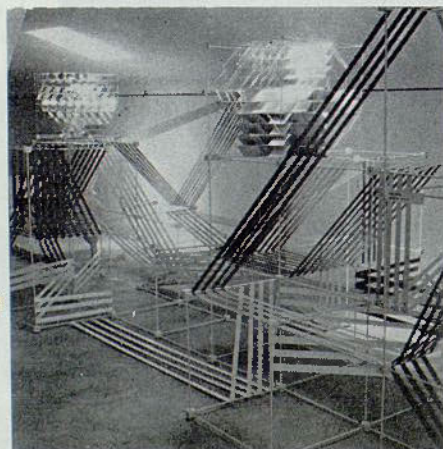
Inginer electronist, și artist, Șerban Epure transpune realitatea naturală în modele matematice. Nu e interesat că un peisaj are o formulă matematică, ci să dea altă înfățișare peisajului, construind un univers logic, coerent, care să aparțină unei naturi posibile. Cunoșcînd efectul construcțiilor matematice, își alege datele astfel încît să obțină rezultatul dorit. Lucrarea artistică în această viziune nu este un act de reprezentare propriu-zisă, ci de prezentare mediată a unor cunoștințe interdisciplinare. Ea constituie doar osatura riguroasă, suportul pe care se poate interveni prin culoare, obținîndu-se în final pictura. În aceeași seară, profesorul Adrian Gheorghiu a prezentat aspecte sculpturale ale problemelor de geometrie descriptivă. Considerînd geometria un operator între spațiu și artele plastice, e de părere că vederea, culoarea, lu-

mina, umbra trebuie geometrizează pentru a lucra cu ele.

În cazurile prezentate — suprafețe riglate, construcții posibile ale hiperboloidului de rotație și probleme complexe de geometria formelor, structurilor și spațiului de arhitectură — arta intervine în două moduri: la încercarea integrării corpurilor în spațiul construit sau înseși etapele construcției corpurilor de rotație materializate pot constitui sculpturi amintind de Pevsner și Gabo.



1. Napoleon Zamfir — Sens de creștere în interpretare grafică cu funcție în interiorul uzinal în vederea comunicării de date.
2. Florin Maxa — Grafică pentru computer
3. Constantin Lucaci — Soare, sculptură cinetică, inox
4. Ion Gaita — Relațiile cubului (benzi) Doru Tulcan — Elementele structurale — elementele structurante ale unui corp.
5. François Pamfil — Dimineața Licuriciului Vrăjitor



5

A doua seară, rezervată muzicii contemporane, a dat prilejul audiției operelor a trei tineri compozitori: Aurel Stroe, Lucian Mețianu, și Octav Nemescu. Muzica, realizată electronic sau clasic, s-a bazat pe aceeași construcție riguroasă, matematică, întâlnită în pictura lui Șerban Epure.

Concluziile aparținând prof. Titus Mocanu, în cadrul celei de-a treia serii, intitulată «Artă, știință, filosofie», au fost ușurate și de prezența unor cunoscuți

DICȚIONAR

ART NOUVEAU (stilul 1900)

mișcare estetică ce a cuprins Europa la sfârșitul secolului al XIX-lea, începutul secolului XX, răspinzându-se apoi pînă în America și Japonia și avînd perioada de maximă înflorire între 1890—1910.

A apărut în țările în care industria în dezvoltare, începuse să invadeze piața cu obiecte heteroclite, pretins decorative. Negăsindu-și încă forme proprii de exprimare, mașinile executau obiecte ce imitau stilurile trecutului, stiluri adaptate însă cerințelor obiective ale tehnologiilor de fabricare prin simplificare și transformări grosolane.

Din panica și frica artiștilor în fața acestei invazii monstruoase și necontrolate de obiecte urite și false, s-a născut mișcarea estetică Art Nouveau. Industria și tehnologia au fost privite ca singurele vinovate de starea lucrurilor. Singura soluție pentru reintegrarea artei în viața cotidiană a fost văzută în reînnoirea a vechile meserii artistice. Prin reabilitarea muncii manuale și a uneltei, artiștii sperau să-i apere pe oameni de presiunea mașinismului.

Mișcarea și-a propus, în același timp, în mod deliberat, să rupă cu tradițiile stilurilor vechi și să creeze un stil nou, specific aceluia început de secol XX. Crearea noului stil a început prin curățarea și epurarea vechilor volume, pe care apoi au început să le decoreze cu un univers plastic bazat pe linii curbe de origine vegetală, simbol al contactului renăscut cu natura.

Cu toate că a apărut simultan în mai multe țări ale Europei occidentale și s-a bazat pe aceleași idei și scopuri propuse, mișcarea Art Nouveau a luat, în diverse țări, forme caracteristice potrivit temperamentului poporului respectiv și tradițiilor moștenite. Astfel, în Franța, Belgia, Spania decorul de linii curbe a luat forme exuberante și explozive, în timp ce în Anglia, Austria și Germania stilul mai reșinut e caracterizat de amestecul liniilor curbe cu forme geometrice pure.

Mișcarea Art Nouveau s-a manifestat întâi în domeniul artelor decorative, domeniu strîns legat de obiectele de viață cotidiană: imprimări, tapete, mobilier, ceramică, fresce, ilustrații de carte

și afișe, ca apoi să pătrundă și în cel al arhitecturii. În fiecare din țările în care s-a manifestat a fost cunoscută sub diverse nume:

● În Franța a fost numită Art Nouveau, după magazinul de decorații interioare deschis în 1896, la Paris, de Sigfried Bing. Mișcarea se manifestă în aproape toate artele aplicate: mobilele lui Serrurier (1891), ca și vasele lui Emile Gallé (1884), care, pe lângă ceramist, bijutier și ebenist a fost și fondatorul școlii de mobilier de la Nancy, avînd ca reprezentanți pe Louis Majorelle, Victor Prouvé Eugene Vallin, Georges Hoentschel, care cu toții au creat un mobilier invadat de forme vegetale stilizate, vrejurii și flori, un mobilier greoi și în mod accidental funcțional.

Art Nouveau se manifestă în Franța și prin ilustrațiile și afișele lui Eugene Grasset și arhitectura lui Hector Guimard.

● Tot Art Nouveau este și numele pe care l-a primit stilul în Anglia. Îi putem găsi originile în tapetele și imprimările lui William Morris, fondatorul mișcării Arts and Crafts (Arte și meserii, 1861), dar Școala din Glasgow îi creează faima.

Școala din Glasgow, cu Charles Rennie Mackintosh, Herber Mc. Nair, surorile Mc. Donald — Frances și Margaret, George Walton, cu toții participanți la expozițiile anuale ale curentului Wiener Sezession, cu care își găsesc identitate de gusturi și tendințe. Formele severe ale mobilierului cu linii zvelte și tensionate se amestecă cu suprafețele decorate cu delicate ornamente de linii curbe.

● În Belgia, mișcarea este numită «stilul celor 20», după grupul care a jucat un rol important sub conducerea lui Octav Mans, sau stilul *coup de fouet* (lovitură de bici), denumire dată liniilor curbe regăsite frecvent în opera lui Victor Horta. Între 1893 și 1900, Victor Horta realizează în Bruxelles două dintre cele mai semnificative opere ale acestui stil: «Casa Tassel» și «Casa Solvay». Plecînd de la arhitectură și pînă la detaliul mărunc, trecînd prin mobilier, liniile *coup de fouet* invadează totul: pardoseala, pereții, balustradele, vitraliile, picioarele mobilierului sau lustrele, forma depărtîndu-se de multe ori de exigențele structurale sau funcționale.

● În Germania, mișcarea este cunoscută sub numele de Jugendstil, după titlul revistei «Jugend» editată la München. S-a manifestat în cadrul Atelierelor unite din München (Vereinigte Werkstätte), în cadrul Atelierelor de meserii de artă din Dresda și mai ales în cadrul organizației Deutscher Werkbund, fondată în 1907.

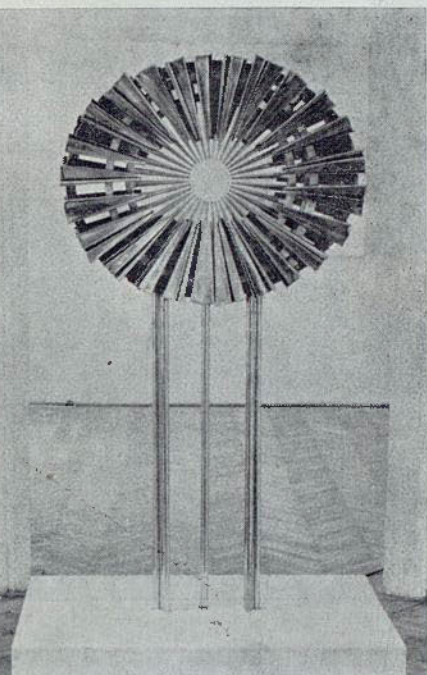
Lucrările arhitectului Henry van der Velde marchează un punct culminant al mișcării. El este acela care, în 1896, mobilează cele patru camere prezentate în magazinul lui Sigfried Bing cu un mobilier robust și galbat, după ce în 1895 își construise propria casă, proiectîndu-și tot el

mobilierul, covoarele, perdelele, tapetele. Stilul său e dominat tot de ornamentul liniei curbe și în același fel amenajează și echipează și Muzeul Folkwang din Hagen.

● În Austria, mișcarea se numește Sezessionstil, după numele grupului vienez fondat în 1897 de arhitecții Joseph Hoffmann, Joseph Maria Olbrich și de pictorul Klimt.

Ambii arhitecți, elevi ai lui Otto Wagner, s-au ocupat îndeaproape de artele aplicate. În 1903, Hoffmann fondează atelierele artistice — Wiener Werkstätte — care în timpul celor 30 de ani de funcționare și-au cucerit o faimă internațională. Expozițiile anuale de artă decorativă organizate de grupul Wiener Sezession au ajutat la răspîndirea ideilor mișcării Art Nouveau și la stringerea legăturilor cu grupurile similare din Anglia, Franța și Germania.

● Modernismo s-a numit mișcarea Art Nouveau în Spania, unde influența ei o găsim în foarte personală și ciudată operă a arhitectului Antonio Gaudi. Cu zece ani înaintea lui William Morris și a lui Victor Horta, liniile sinuoase și asimetrice ale stilului 1900 apar în lucrările lui Gaudi, fie că este vorba de arhitectură sau de mobilier. De altfel, el a creat mobilierul în același spirit cu cel al arhitecturii sale. Mobilele, cu forme imprumutate de la instrumente, oase sau crengi, trăiesc cu adevărat numai în interioarele caselor sale.



oameni de cultură: Edmond Nicolau, Victor Săhleanu, Adrian Gheorghiu etc.

Discuțiile s-au purtat în jurul transformării substanței artei datorită legăturii între știință și tehnică, pe de o parte, și știință și artă, pe de alta; ce tehnici de gîndire științifică propriu-zisă sînt purtate către artă și care sînt limitele; poziția speciilor culturii — știința, arta, filosofia — unele față de altele.

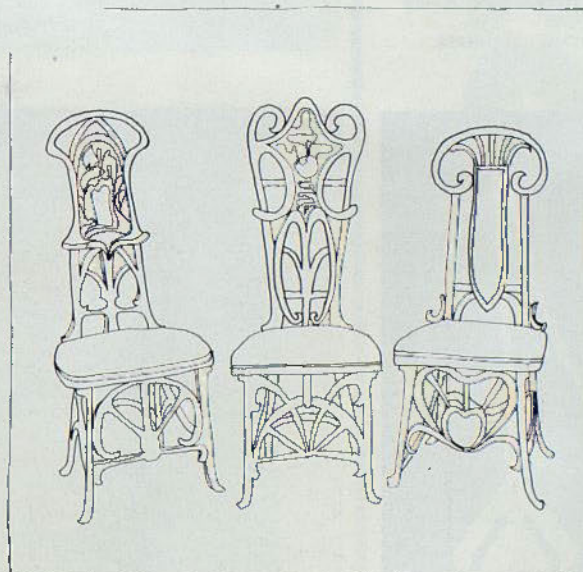
S-a arătat că știința și tehnologia au recurs totdeauna la tot ce cunoștințele umane au cuprins la un moment dat, iar arta s-a folosit de ele.

Știința și tehnologia actuală au împins mult înainte matematica și tehnica de calculator era normal să întrebuițeze aceste metode pentru a exprima cercetările în domeniul artei.

Dar în epoca noastră se petrece o intensificare a raportului dintre artă și știință, nu numai din cauza dezvoltării științei, ci și fiindcă înălăuntrul artei s-a creat un nou sistem de semne de factură abstractă.

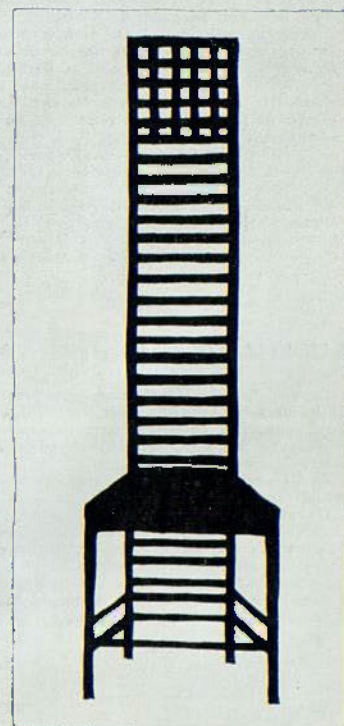
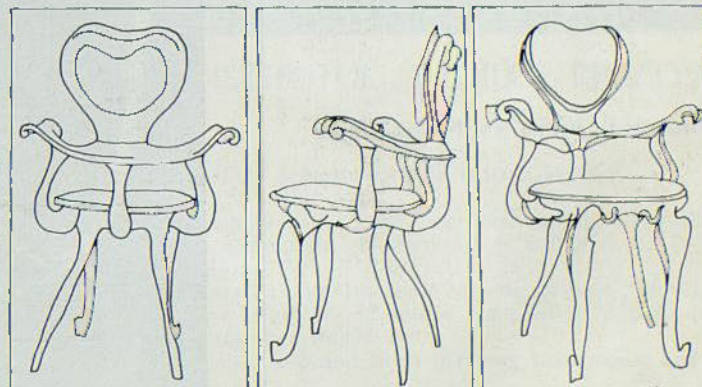
La sfîrșitul dezbaterilor s-a ajuns la concluzia că, deși nu mai este de ultimă oră pe plan mondial, gîndirea și exprimarea cu ajutorul matematicii este o etapă necesară în arta românească, etapă care nu poate să lipsească din istoria unei culturi.

Arh. ALBA DELIA POPA



Școala din Nancy — L. Horta, 1900

Antonio Gaudi
Fotolia de birou pentru casa Calvet



ARRAS (tapiserii de...)

Arras a fost unul din principalele centre de tapiserie din evul mediu. Tehnica lucrării tapiseriilor era cea în *haute lisses*.

Aproape că nu există documente-inventare de bunuri nobiliare care să nu enumere printre alte lucruri și tapiseriile de la Arras țesute cu fir de aur. Ajunseseră atât de celebre încât cuvântul «arrazzi» desemna orice fel de țesătură făcută la război.

Palatul Prado din Madrid, muzeele din Berna, Nancy și Louvre au în colecțiile lor frumoase și valoroase tapiserii de Arras.

Cucerit în 1477 de Ludovic al XI-lea, orașul Arras este distrus și odată cu el sînt distruse și atelierele de tapiserie.

AUBUSSON—FELETIN (tapiserii de...)

Nu există documente care să precizeze vechimea centrelor de tapiserie din regiunea la Marche: Aubusson, Felletin și Bellegarde, însă unul din ele, din 1456, ne vorbește de un Claude Benyn, meșter tapiser din Felletin. Se pare că Felletin este cel mai vechi dintre centre, dar Aubusson îi va întrece faima, primind în 1665 statutul de manufactură regală.

Tehnica tapiseriilor este cea flamandă în *basses lisses*, mulți meșteri flamanzi venind în aceste locuri în cursul secolului al XV-lea.

Revocarea edictului de la Nantes a provocat o emigrare masivă a meșterilor, unul din ei — Pierre Mercier — ajungînd pînă la Berlin.

Secolul al XVIII-lea este secolul unei noi faze de înflorire a centrelor din la Marche. În această perioadă se țes compozițiile galante după modelele comandate de coroană.

«Făbulele lui la Fontaine» de Oudry, «Amours des Dieux» de Bouchet, «Pastoralele» lui Houet sînt cîteva dintre cele mai renumite.

În cursul secolului al XIX-lea, atelierele din Aubusson și Felletin vor continua să execute imitații fidele după picturi, refuzînd orice posibilitate de interpretare oferită de mijloacele specifice acestei arte.

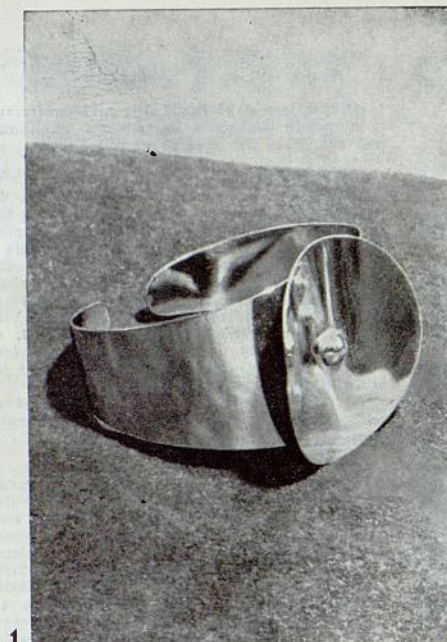
AUDENARDE (tapiserii de...)

Centru flamand, Audenarde este caracterizat de frumoasele tapiserii cu decor de frunze și flori mari, uneori și animale, foarte decorative și cu o execuție simplă. Tehnica lucrării tapiseriilor este în *basses lisses*.

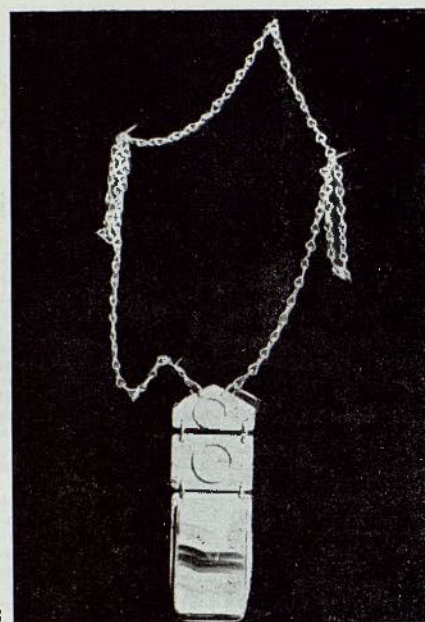
Atelierul din Audenarde primește în 1441 prima atestare oficială.

Ocupația spaniolă a Țărilor de Jos din secolul al XVI-lea pune la grea încercare breasla din Audenarde, dar ea va face față situației, fiind organizată puternic și cuprinzînd, după un document din 1625, mii de meseriași.

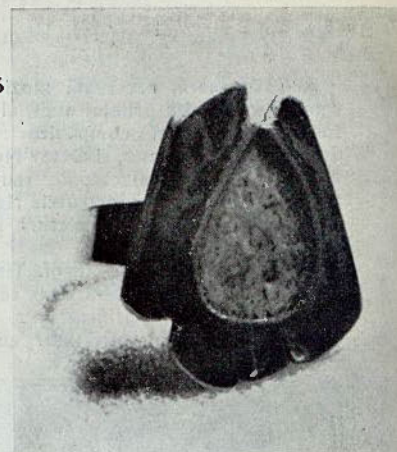
Activitatea atelierelor din Audenarde încetează în mijlocul secolului al XVIII-lea.



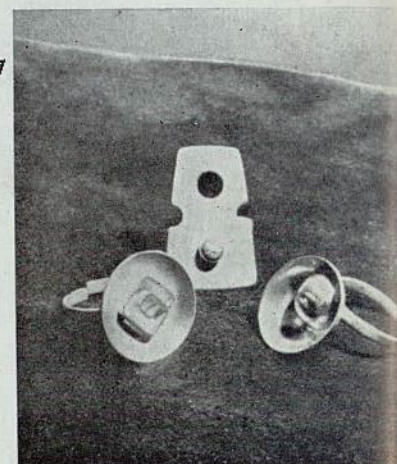
1



3



6



7

BIJUTERII — UNICAT

1. Eva Benedict — Brățară nichelată
2. Victor Feodorov — Colier, argint cu piatră dură
3. Victor Feodorov — Colier, argint cu piatră dură
4. Ada Ioanid — Pandativ
5. Ana Mitrea — Colier, argint
6. Ecaterina Drăghici — Inel de aramă cu smalt roșu și albastru
7. Doru Coadă — Trei inele de argint
8. Doru Coadă — Inel, argint
9. Florin Ciocîltău — Inel, argint
10. Ana Mitrea — Brățară de argint cu perforații
11. Ion Mițurcă — Brățară de aramă
12. Sofia Frenkl — Brățară argintată



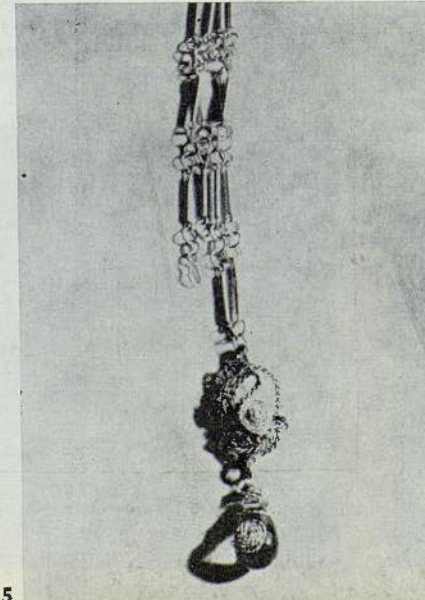
4



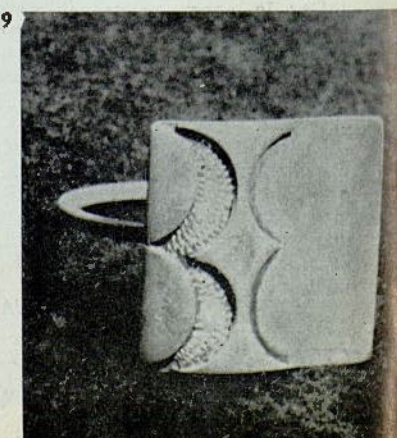
8



2



5



9

A. V.